



RAPPORT D'ACTIVITE SEMESTRIEL

**EXERCICE SEMESTRIEL CLOS
AU 30 JUIN 2012**

Le rapport semestriel d'activité qui suit doit être lu en liaison avec les comptes consolidés pour le semestre clos le 30 juin 2012 et le document de référence de la société pour l'exercice 2011 déposé auprès de l'Autorité des Marchés Financiers le 27 avril 2012 sous le numéro D. 12-463. Une description détaillée des facteurs de risques pouvant impacter les résultats présents et futurs de la société sont présentés au chapitre 2.1.7 de ce document de référence. Certains autres risques et incertitudes non encore identifiés ou considérés comme non significatifs par Gameloft pourraient également avoir de tels effets négatifs, sur les activités, la situation financière, les résultats du groupe ou le cours de ses actions, notamment durant les six mois restants de l'exercice.

I/ SITUATION ET ACTIVITE DU GROUPE AU COURS DU SEMESTRE ECOULE

1/ Chiffres clés du 1^{er} semestre 2012

Les comptes de Gameloft pour le premier semestre de l'exercice se clôturant au 30 juin 2012 s'établissent comme suit :

En Meuros	S1 2012	S1 2011
Chiffre d'affaires	95,2	76,8
Coûts des ventes	- 13,7	- 8,9
R&D	- 49,9	- 37,0
Ventes & Marketing	- 17,4	- 14,4
Administration	- 8,5	- 7,1
Autres produits & charges	0,9	- 0,5
Résultat opérationnel courant (1)	6,7	8,9
Eléments de rémunération payés en actions	- 1,2	- 1,0
Autres produits et charges opérationnelles	- 1,0	0,0
Résultat opérationnel	4,4	7,9
Résultat financier	0,4	- 1,3
Charge d'impôt	- 0,2	- 1,3
Résultat net part du Groupe	4,6	5,3
Capitaux propres	114,9	85,7

(1) avant comptabilisation des éléments de rémunération payés en actions

Evolution du chiffre d'affaires consolidé par trimestre

CA en MEuros	Exercice 2012	Exercice 2011	Variation
1er trimestre	44,8	39,5	+ 14 %
2ème trimestre	50,4	37,4	+ 35 %
1er semestre 2012	95,2	76,8	+ 24 %

Le chiffre d'affaires consolidé du deuxième trimestre 2012 de Gameloft s'établit à un niveau record de 50,4m€. La croissance du Groupe s'est très fortement accélérée et s'établit à 35% comparé à 14% lors du premier trimestre. Sur l'ensemble du premier semestre 2012, le chiffre d'affaires est en hausse de 24% et s'établit à 95,2m€. A taux de change constant la croissance du chiffre d'affaires du premier semestre atteint 22% contre 17% sur la même période en 2011. L'activité est portée par le succès massif rencontré par les jeux Gameloft sur le marché des smartphones et tablettes tactiles.

La répartition du chiffre d'affaires par destination géographique est la suivante :

	Exercice de 6 mois		Exercice de 6 mois	
	30.06.12		30.06.11	
	K€	%	K€	%
EMEA	24 286	26	28 218	37
Amérique du Nord	30 013	32	21 699	28
Latam	20 260	21	14 735	19
APAC	20 632	22	12 151	16
Total	95 191	100 %	76 803	100 %

L'Amérique du Nord a représenté 32% du chiffre d'affaires du premier semestre, la zone EMEA 26%, l'Asie-Pacifique 22% et l'Amérique Latine 21%.

Commentaires sur le résultat du semestre 2012

La forte croissance de l'activité smartphones chez Gameloft est notamment liée au succès du modèle freemium et paymium mis en place par la société depuis l'exercice 2011. Lors des trente derniers jours 57 millions de consommateurs ont joué sur iOS ou Android à un jeu freemium ou paymium Gameloft et désormais plus de 60% du chiffre d'affaires smartphone de la société provient de la vente de biens virtuels ou de revenus publicitaires.

La marge brute du premier semestre 2012 s'établit à 81,5M€, en hausse de 20%. En pourcentage du chiffre d'affaires la marge brute atteint 86% comparé à 88% au premier semestre 2011. Cette baisse est en grande partie liée au succès commercial rencontré par les jeux à licence lancés par Gameloft lors du premier semestre tels que *l'Age de Glace: Le Village*.

Le résultat opérationnel courant s'établit à 6,7M€ au premier semestre 2012. Les montants de R&D enregistrés directement en charges ont augmenté sur le premier semestre suite au remplacement des développements sur consoles et PC (qui sont immobilisés au Bilan) par des développements sur téléphones et tablettes tactiles (qui sont passés directement en charges dans le compte de résultat). Cela représente un différentiel purement comptable de 3,9M€ entre le premier semestre 2012 et le premier semestre 2011. Le résultat opérationnel courant avant immobilisation des frais de R&D est au final en hausse de 26% et s'établit à 8,2M€ au premier semestre 2012 comparé à 6,5M€ sur la même période en 2011. Cette forte progression se retrouve logiquement dans la capacité d'autofinancement de Gameloft qui s'établit à 8,6M€ sur le premier semestre 2012, en hausse de 41% par rapport au premier semestre 2011. Les frais de Ventes et Marketing et d'Administration sont bien maîtrisés et sont tout deux en baisse en pourcentage chiffre d'affaires.

La charge liée aux options d'achat octroyées aux salariés est de 1,2M€. Une charge non courante de 1,0M€ a été enregistrée suite à la restructuration des studios chinois de Gameloft. La société a souhaité concentrer ses studios de R&D en Chine sur des activités à forte valeur ajoutée et a procédé à cet effet à la fermeture de son studio de Shanghai et de ses départements de portage et de test dans ses studios de Beijing et Cheng Du.

Le résultat financier de 0,4M€ se compose essentiellement des intérêts perçus par la société sur sa trésorerie. La société a enregistré une charge d'impôt de 0,2M€ seulement, principalement suite à l'activation de déficits reportables non reconnus antérieurement. Le montant restant des déficits reportables non activés s'élève à 13,7M€ au 30 juin 2012.

Le résultat net semestriel s'établit donc à 4,6M€ en baisse de 13%. Toutefois, avant immobilisation des frais de R&D, ce résultat net est au final en hausse de 115% comparé au premier semestre 2011. Le résultat net et le résultat net dilué s'établissent respectivement à 0,06€ et 0,05€ par action.

Forte génération de cash et situation financière saine

La génération de trésorerie a été forte durant le premier semestre 2012. Le cash flow opérationnel a atteint 5,7M€, en hausse de 118% comparé au premier semestre 2011. La trésorerie nette du Groupe a augmenté de 6,7M€ sur les six premiers mois de l'exercice 2012. La situation financière de Gameloft demeure donc particulièrement solide. Au 30 juin 2012, les fonds propres de la société ont atteint 114,9M€ et la trésorerie nette s'est établie à un niveau record de 43,7M€. Gameloft dispose donc de tous les moyens financiers nécessaires pour continuer sa croissance rapide.

2/ Activité de la société

Leader mondial dans le développement et l'édition de jeux vidéo téléchargeables, Gameloft s'est positionné depuis 2000 comme l'une des entreprises les plus innovantes dans son domaine. Gameloft conçoit des jeux pour toutes les plateformes digitales dont les téléphones mobiles, smartphones et tablettes (Apple iOS et Android), boxes triple play, TV connectées, réseaux sociaux et consoles. Des accords de partenariat avec de grands détenteurs de droits permettent à Gameloft d'associer ses jeux aux plus grandes marques internationales telles que Spider Man, UNO, Harry Potter, Lego, Ice Age, Sonic. Gameloft dispose de plus d'un portefeuille de marques en propre avec des franchises établies telles que Real Football, Asphalt, Modern Combat, Dungeon Hunter et N.O.V.A Near Orbit Vanguard Alliance. Gameloft est présent sur tous les continents, distribue ses jeux dans plus de 80 pays et emploie aujourd'hui près de 6 100 personnes réparties dans 27 pays à travers le monde.

2.1 Jeux mobiles, jeux tablettes

La pénétration du téléphone mobile à travers le monde a été extrêmement rapide. Le nombre d'abonnés mobiles dans le monde était estimé à 5,3 milliard début 2011¹ alors qu'il n'était que de 100 millions en 1996². Un chiffre qui fait du mobile la technologie personnelle la plus adoptée à travers le monde juste devant le téléviseur (4,9 milliards) et très loin devant le PC (1,9 milliard)³. Pour un développeur et éditeur de jeux vidéo, cette base d'utilisateurs représente une opportunité unique de vendre ses produits à une population sensiblement plus élargie que celle des jeux vidéo classiques. Le groupe Gameloft s'est donc positionné dès 2000 sur ce marché et en est devenu un acteur majeur à travers un catalogue de jeux diversifié, des licences fortes et le réseau de clients et distributeurs le plus étoffé du marché.

L'arrivée en 2002 des technologies Java et Brew appliquées au téléphone portable a totalement révolutionné le marché du jeu sur mobile. Ces technologies ont en effet permis trois avancées majeures:

- les consommateurs peuvent télécharger directement sur leur téléphone portable des jeux d'action de haute qualité. Le téléchargement sur les réseaux télécoms donne au consommateur une flexibilité et une liberté totale dans l'achat et la sauvegarde de ses jeux. Ceux-ci peuvent être conservés dans les téléphones, sans coût additionnel, aussi longtemps que le consommateur le souhaite;
- le téléchargement d'un jeu et la qualité du jeu lui-même ne dépendent pas de la qualité des réseaux télécom. Les réseaux télécoms, qu'ils soient 2G ou 3G, permettent à un consommateur de télécharger un jeu en moins d'une minute. Le téléchargement d'un jeu Gameloft ne requiert donc pas nécessairement la mise en place des réseaux 3G, dits de "troisième génération". D'autre part, une fois le téléchargement effectué, le consommateur joue directement sur son téléphone sans être connecté au réseau. Il n'y a donc pas d'interruption possible du jeu due aux défaillances éventuelles du réseau. Il n'y a pas non plus de coût de connexion pour le consommateur lorsqu'il joue avec un jeu téléchargeable. Le prix d'un jeu téléchargeable Gameloft se limite donc à son prix de vente et de téléchargement, compris généralement entre 3€ et 6€ dans les pays développés et entre 0,5€ et 2€ dans les pays émergents;
- les technologies Java et Brew sont des standards qui se sont imposés progressivement à tous les constructeurs de téléphones. Cette standardisation permet à Gameloft de porter à un coût limité ses jeux sur la grande majorité des nouveaux téléphones qui sont commercialisés aujourd'hui. Fin 2011, le nombre de téléphones Java dans le monde s'élevait à 3 milliards comparé à 2 milliards en 2008 et 1 milliard en 2006⁴.

¹ Source : iSuppli Corp, septembre 2010

² Source : CSFB, juillet 2002

³ Source : ZDnet.fr, septembre 2009

⁴ Source : Sun Microsystems, Ovum, juin 2008

Gameloft a été une des premières sociétés au monde à développer des jeux pour les téléphones Java et Brew, communément appelés « feature phones » et s'est constitué depuis la fin de l'année 2002 un large catalogue de jeux téléchargeables. Ce catalogue est compatible avec la quasi totalité des feature phones commercialisés aujourd'hui. Ces jeux fonctionnent notamment sur les téléphones Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Motorola, RIM, LG, Mitsubishi, HTC, etc. Au total, ce sont aujourd'hui 400 jeux Gameloft qui sont téléchargeables sur plus de 600 modèles de téléphones mobiles différents.

L'arrivée en 2008 d'une nouvelle génération de téléphones, appelés smartphones, a entraîné une seconde transformation majeure du marché du jeu sur mobile. Contrairement aux jeux Java et Brew, les jeux smartphones sont développés en natif, c'est-à-dire directement sur le système d'exploitation du téléphone (iOS d'Apple, Android de Google, WP7 de Microsoft, Bada de Samsung, etc.). Ces smartphones permettent dès lors de faire tourner des jeux de plusieurs centaines de méga octets quand les téléphones Java et Brew ne permettent de faire tourner que des applications de 1 ou 2 méga octets. D'autre part, l'immense majorité des smartphones possède un écran tactile et une fonction de reconnaissance des mouvements qui permettent bien plus de variété dans les types de jeux ainsi qu'une immersion bien plus forte. L'expérience de jeu sur les smartphones est donc très sensiblement supérieure à celui d'un jeu Java et Brew. Pour le consommateur le rapport qualité/prix d'un jeu mobile s'est donc significativement amélioré grâce aux smartphones et en conséquence ces consommateurs téléchargent aujourd'hui trois à quatre fois plus de jeux sur leurs smartphones qu'ils ne le faisaient sur leurs téléphones Java et Brew. Le marché du jeu mobile est donc entré depuis 2008 dans une seconde phase de croissance. Progressivement les smartphones remplacent à travers le monde les feature phones et ces smartphones génèrent plus de ventes de jeux que ne le font les feature phones, ce qui permet à l'industrie du jeu sur mobile de continuer à se développer rapidement. En 2011, il s'est vendu pour la première fois plus de smartphones que de PC (toutes catégories confondues), soit 488 millions pour les premiers et 415 millions pour les seconds. A ce jour, Gameloft a développé plus de 130 jeux sur smartphones et une partie très significative de ses équipes de développement travaillent aujourd'hui au développement de nouveaux jeux haute-définition pour smartphones. Gameloft développe sur environ 400 modèles de smartphones différents à ce jour.

Le lancement en 2010 des tablettes tactiles, et en particulier de l'iPad d'Apple, est venu s'ajouter aux smartphones comme plateforme de téléchargement de jeux. Gameloft s'est immédiatement positionné sur ces nouvelles machines qui rencontrent un très vif succès et dont le modèle économique est identique à celui des smartphones. La société a développé à ce jour une soixantaine de jeux pour les tablettes Apple, Samsung, LG, etc. et s'est imposée comme un des acteurs majeurs sur ce nouveau créneau.

Les ventes de jeux sur smartphones et tablettes tactiles ont représenté 46% du chiffre d'affaires total de Gameloft sur le premier semestre 2012, en hausse de 90%.

Gameloft dispose de trois canaux distincts pour la distribution de ses jeux mobiles et de ses jeux tablettes: les opérateurs télécoms, les constructeurs de téléphones et sa propre plateforme de distribution.

1. Les jeux Gameloft sont distribués par plus de 200 opérateurs télécoms dans plus de 80 pays à travers le monde. Le nombre de consommateurs potentiels auxquels Gameloft a directement accès grâce à ces opérateurs s'élève à plus de 2 milliards. A ce jour, aucun concurrent de Gameloft ne possède un réseau de distribution équivalent. Les abonnés de ces opérateurs peuvent acheter et télécharger les jeux Gameloft directement dans leur téléphone à travers le portail de leur opérateur. Ce portail donne accès au catalogue de jeux Gameloft. Les jeux y sont décrits et le prix du jeu indiqué. Le consommateur n'a plus qu'à choisir le jeu et à en effectuer le téléchargement sur son téléphone. La facturation est gérée par l'opérateur: le coût du jeu est intégré dans la facture téléphonique du consommateur. Les opérateurs agissent ici en tant que distributeurs des jeux Gameloft et les revenus générés sont partagés entre l'opérateur et la société. Gameloft estime que la part des opérateurs dans son chiffre d'affaires sur le premier semestre 2012 est légèrement inférieure à 50%.

2. Les constructeurs de téléphones qui sont aujourd'hui clients et partenaires de Gameloft sont Nokia, Samsung, Apple, LG, Sony-Ericsson, Motorola, RIM, Palm, Google, etc. Ces constructeurs ont récemment mis en place leurs propres plateformes de téléchargement de jeux pour smartphones et feature phones qui concurrencent directement les plateformes des opérateurs. Gameloft vend donc ses jeux mobiles via les portails d'Apple (AppStore pour l'iPhone, l'iPod et l'iPad), de Google (Android), d'Amazon (APP Store), de Nokia (OVI Store), de Samsung (Samsung Apps), de RIM (App World), etc. Les constructeurs agissent en tant que distributeurs des jeux Gameloft et les revenus générés sont partagés entre le constructeur et Gameloft. Parallèlement à cette offre de jeux téléchargeables sur les portails constructeurs, certains de ces constructeurs de téléphones achètent à Gameloft, pour un montant fixe, un ou plusieurs jeux afin de les intégrer directement dans leurs téléphones. Le jeu est donc immédiatement utilisable par le consommateur sans coût additionnel pour lui. Gameloft estime que la part des constructeurs dans son chiffre d'affaires du premier semestre 2012 est un peu supérieure à 40%.

3. Le téléchargement de jeux mobiles et de jeux tablettes se fait aussi directement sur les différents portails Gameloft et en particulier sur la plateforme sociale « Gameloft Live » mise en place par la société. La vente en directe de ses jeux est un axe important du développement de Gameloft et la société qu'environ 3% de son chiffre d'affaires 2012 a été réalisé à travers ce canal de distribution.

2.2 Jeux consoles, jeux TV et jeux sociaux

Depuis 2008 a été commercialisée une nouvelle génération de consoles de jeux qui permet au consommateur de télécharger ses jeux plutôt que d'aller les acheter en magasin sous forme de cartouche de jeu. Gameloft s'est rapidement positionné sur ces nouvelles consoles dites "téléchargeables". La société a ainsi lancé en mars 2008 son premier jeu, *Brain Challenge*, sur le service Xbox Live Arcade de Microsoft. Ce service propose aux possesseurs de consoles Xbox de télécharger par Internet des jeux grand public à un prix bien inférieur à celui des jeux cartouches achetés en magasin. Les jeux Xbox Live Arcade sont ainsi vendus aux alentours de 5€ à 10€ en Europe et de 5\$ à 10\$ aux Etats-Unis. *Brain Challenge* s'est installé en têtes des ventes des jeux Xbox Live Arcade immédiatement après son lancement. Gameloft propose aussi désormais 12 et 20 jeux respectivement sur les services WiiWare et DSiWare de Nintendo et 8 jeux pour le service PlayStation Network de Sony fonctionnant sur le même principe que celui de la Xbox Live Arcade. Il a néanmoins été décidé au cours du deuxième semestre 2011 de ne plus travailler sur de nouveaux projets pour ces consoles. Les ventes décevantes de la Nintendo 3DS et de la PS Vita et la concurrence des smartphones et tablettes tactiles, le piratage à l'échelle mondiale du PlayStation Network pendant plus de 45 jours en avril 2011 ont amené la société à se concentrer sur son cœur de métier que sont les téléphones mobiles et les tablettes tactiles dont l'environnement global est sensiblement plus dynamique que celui du marché consoles. Gameloft a donc réaffecté la totalité de ses équipes qui travaillaient précédemment sur des projets de jeux consoles (240 employés environ) à des projets sur smartphones, tablettes tactiles et TV.

Gameloft s'est lancé en 2010 sur le créneau des jeux PC sociaux. La principale caractéristique de ces jeux est de mettre en relation les joueurs au sein même du jeu et de leur permettre d'échanger des messages, des cadeaux virtuels, etc. La plateforme principale sur laquelle se joue ce nouveau type de jeux est Facebook. Gameloft a lancé au cours de l'exercice 2011 trois jeux PC sur plusieurs réseaux sociaux. Néanmoins, comme pour son activité console, la société a décidé d'arbitrer au final en faveur des smartphones et tablettes tactiles. Les faibles perspectives de croissance pour Gameloft sur ce créneau des jeux PC liées à l'absence d'un véritable marché organisé du jeu social ont amené la société à réaffecter l'ensemble de ses équipes (120 employés environ) sur le secteur plus porteur des jeux pour smartphones, tablettes tactiles et TV.

Gameloft développe enfin des jeux sur la dernière génération de box triple-play et sur les télévisions dites connectées. Des accords majeurs ont ainsi été signés avec Iliad sur sa FreeBox Révolution, la nouvelle Box d'Orange et avec Panasonic, Samsung et Lenovo sur les nouvelles gammes de téléviseurs connectés. Grâce aux nouvelles technologies embarquées dans les décodeurs ou directement dans les téléviseurs, les consommateurs peuvent désormais télécharger des jeux vidéo et donc jouer directement sur leur télévision sans besoin de console de jeux. Gameloft s'est naturellement tourné vers ces nouvelles plateformes qui offrent de nombreuses synergies avec son activité de jeux téléchargeables sur mobiles et tablettes.

Les revenus générés par l'activité des jeux consoles, jeux TV et jeux PC ont représenté 2 % du chiffre d'affaires sur le premier semestre 2012 comparée à 6 % sur la même période en 2011.

3/ Faits majeurs

- Augmentation de capital :

La société GAMELOFT a fait l'objet d'une augmentation de capital par levées de stocks options et d'actions gratuites pour 5 919 K€ primes d'émission incluses. Le capital social s'élève désormais à 3 976 K€.

- Création et dissolution :

Deux nouvelles sociétés ont été créées sur le semestre à Budapest en Hongrie (Gameloft Hungary KFT) et à Auckland en Nouvelle Zélande (Gameloft New Zealand Limited). Gameloft SPRL Belgique a été liquidée au 30 juin 2012.

- Variation de périmètre :

Le périmètre de consolidation retenu pour l'exercice 2012 diffère de celui de l'exercice 2011 avec l'entrée des deux sociétés nouvellement créées : Gameloft Hungary KFT et Gameloft New Zealand Limited et la sortie de Gameloft Sprl.

- L'évolution des monnaies sur le chiffre d'affaires :

Certaines monnaies dont le Real Brésilien, le Peso Mexicain et le Peso Argentins ont fortement baissé au cours du 1^{er} semestre 2012. Cette baisse a impacté nos comptes et surtout, au niveau du chiffre d'affaires avec un différentiel négatif de change s'élevant à 541 K€. D'autres monnaies dont les cours du Dollar, Yen Japonais, le Yuan chinois ont augmenté sur ce semestre entraînant un différentiel positif de 2 136 K€ sur le chiffre d'affaires par rapport à la même période en 2011.

4/ Modifications intervenues dans la présentation des comptes semestriels

Aucun reclassement n'a été réalisé sur les comptes consolidés du 30 juin 2012. Seuls des modifications de présentation et de simplification sont intervenues que ce soit au niveau du bilan et du compte de résultat.

5/ Evolution prévisible et perspectives d'avenir

La société continue de récolter les fruits de ses investissements dans sa capacité de création et de distribution de jeux. Ces investissements ont permis à Gameloft de faire croître rapidement son chiffre d'affaires et de se positionner comme un des leaders de son marché tout en augmentant sensiblement la rentabilité du groupe. Gameloft dispose aujourd'hui :

- de la première capacité de développement de l'industrie très loin devant tous ses concurrents. Gameloft employait au 30 juin 2012 plus de 5100 développeurs dans ses studios de production. Le montant des frais de R&D, retraité des charges liées aux stock-options, a ainsi représenté 51% du chiffre d'affaires lors du premier semestre 2012;

- d'un savoir faire unique au monde illustré par les très nombreux prix reçus par ses jeux mobiles à travers le monde;

- d'un catalogue de 130 jeux développés pour les smartphones et tablettes tactiles d'Apple, Samsung, Nokia, Microsoft, LG, Sony-Ericsson, HTC, Motorola, RIM;

- d'un catalogue de jeux Java et Brew générant des revenus récurrents, comptant plus de 400 jeux et couvrant 600 modèles de téléphones mobiles;

- de nouvelles licences internes et externes qui se sont ajoutées avec succès au catalogue existant de Gameloft telles que Kingdoms & Lords, Fashion Icon, Monster Life, L'Age de Glace, The Amazing Spider Man, The Dark Knight Rises, Asphalt 7: Heat;

- d'un réseau de distribution avec plus de 200 opérateurs qui distribuent les jeux Gameloft dans plus de 80 pays à travers le monde;

- d'un nombre croissant de débouchés pour ses produits comme le démontre la sortie de jeux Gameloft sur plus de 400 modèles de smartphones et tablettes tactiles, sur les télévisions connectées et sur les set-top-box des FAI.

A plus long terme, l'objectif de la société Gameloft est de se maintenir en tant qu'un des leaders mondiaux du jeu téléchargeable. Cet objectif est poursuivi à travers :

- la création en interne d'un catalogue de jeux téléchargeables diversifié et de très grande qualité
- la mise à disposition de ce catalogue sur le plus grand nombre possible de plateformes
- l'utilisation, pour ce catalogue, de licences mondialement reconnues
- la mise en place du plus large réseau de distribution à travers le monde

6/ Activité en matière de Recherche et Développement

Gameloft investit beaucoup dans la recherche et développement de ces jeux afin de créer et de développer des jeux de grandes qualités, innovant. La part de recherche et développement, non retraité des charges liées aux stock options, représente 53 % du chiffre d'affaires.

Gameloft met tous les moyens nécessaires au développement des différents jeux que ce soit en terme de personnel avec des personnes compétentes, motivées mais aussi en terme d'infrastructures dans le but de communiquer plus rapidement avec les équipes de production dans les filiales, de mise à disposition de matériel de téléphonie avec les différentes équipes de développement.

Les dépenses de développement de consoles téléchargeables sont activées lorsque la faisabilité du projet et sa rentabilité peuvent être raisonnablement considérées comme assurées. Les coûts de développement de jeux sur les nouvelles plateformes sont immobilisés dès lors que la faisabilité technique a été établie et qu'ils sont considérés comme recouvrables.

Gameloft comptabilise en charges les coûts de développement lors de leur engagement pour les développements de jeux sur téléphones portables. La société développe et met en ligne chez les opérateurs chaque année plusieurs milliers de versions de ses jeux afin de couvrir les 600 modèles différents de téléphones mobiles actuellement sur le marché et les douze langues supportées par la société ainsi que les 400 modèles de smartphones. Cette extrême fragmentation et la nature plus globale des informations reçues des opérateurs concernant les ventes font que Gameloft n'est pas en mesure de calculer de manière fiable les frais de développement des jeux sur téléphones mobiles et la valeur résiduelle de chacune de ces versions, ce qui est un des critères de la norme IAS 38 permettant de capitaliser les frais de développement. Gameloft ne remplissant pas tous les critères d'activation définis par la norme IAS 38, la société continuera sur l'exercice suivant à enregistrer ses frais de développement des jeux sur téléphones mobiles en charges.

7/ Facteurs de risques

Les facteurs de risque relatifs à l'activité de la société sont exposés de manière détaillée dans le Document de Référence de la société pour 2011, déposé le 27 avril 2012 sous le numéro de dépôt D. 12-0463 auprès de l'AMF.

Depuis le 1^{er} janvier 2012, aucun évènement ne modifie la description des principaux risques telle qu'effectuée dans le Document de Référence.

II/ COMPTES SEMESTRIELS CONSOLIDES AU 30 JUIN 2012

1/ Etat du résultat consolidé

Données en K€	Exercice de 6 mois	Exercice de 6 mois
	30.06.12	30.06.11
Chiffre d'affaires	95 191	76 803
Coûts des ventes	-13 734	- 8 922
Frais de Recherche & Développement	-50 566	- 37 487
Frais Commerciaux	- 17 651	- 14 637
Frais Administratifs	- 8 757	- 7 293
Dotations nettes aux provisions	- 48	- 62
Autres produits d'exploitation	1 355	100
Autres charges d'exploitation	- 366	-558
Résultat opérationnel courant	5 424	7 945
Autres charges opérationnelles	- 983	-
Résultat opérationnel	4 441	7 945

Coûts de l'endettement financier net	529	32
Autres produits financiers	3 077	1 680
Autres charges financières	- 3 218	- 3 038
Résultat financier	388	-1 326
Participation des salariés	- 102	- 108
Charge d'impôt	- 170	- 1 261
Résultat net de la période	4 558	5 250
• Part attribuable aux intérêts minoritaires	0	0
• Part attribuable aux propriétaires de la mère du Groupe	4 558	5 250
Résultat de base par action	0.06	0.07
Résultat dilué par action	0.05	0.07

Le chiffre d'affaires a augmenté de 24 % par rapport à l'exercice précédent.

Les charges opérationnelles courantes ont augmenté de 33 % du fait de l'accroissement des effectifs avec + 12 %, de coûts de licences plus importantes avec la sortie de jeux phares sur le premier semestre 2012 tels que *L'Age de Glace: Le Village*, *The Amazing Spider Man*, *Asphalt 7: Heat*, les différents jeux de voitures avec la marque Ferrari, *Uno* de Mattel, *Men in Black 3* de Sony Pictures, *Oregon Trail* de Riverdeep ... et aussi de dépenses de publicités.

Les produits financiers concernent principalement la comptabilisation d'intérêts sur des placements de trésorerie et les gains de change.

Les charges financières concernent pour l'essentiel les pertes sur écarts de change.

2/ Etat de la situation financière consolidée

Données en K€	Net	Net
ACTIF	Exercice de 6 mois	Exercice de 12 mois
	30.06.12	31.12.11
Immobilisations incorporelles	11 371	11 856
Immobilisations corporelles	8 754	7 509
Actifs financiers non courants	2 547	2 211
Actifs d'impôts différés	13 797	11 400
Autres créances non courantes	3 867	3 463
Actifs non courants	40 336	36 439
Clients et comptes rattachés	54 952	50 609
Autres actifs courants	17 571	13 416
Trésorerie et équivalents de trésorerie	44 055	38 034
Actifs courants	116 578	102 060
Total Actif	156 914	138 499

PASSIF	Exercice de 6 mois	Exercice de 12 mois
	30.06.12	31.12.11
Capital Social	3 976	3 855
Réserves consolidées	106 391	80 834
Résultat consolidé	4 558	18 225
Capitaux propres part du groupe	114 925	102 914
Intérêts minoritaires		
Total des capitaux propres	114 925	102 914

Provisions pour risques et charges	65	70
Engagements envers le personnel	472	443
Passif d'impôts différés	<u>2 769</u>	<u>2 573</u>
Passifs non courants	3 306	3 086
Dettes financières	364	1 086
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	23 228	17 394
Autres dettes & passifs courants	<u>15 091</u>	<u>14 019</u>
Passifs courants	38 683	32 499
Total Passif	156 914	138 499

Le poste « Clients et comptes rattachés » est en augmentation de 8 % par rapport au 31 décembre 2011. Le délai moyen de règlements des créances clients correspond à 96 jours de chiffre d'affaires équivalent au 31 décembre 2011.

Le poste « Trésorerie et équivalents de trésorerie » comprend des placements financiers à court terme.

Les capitaux propres ont été améliorés du fait de l'augmentation de capital par levée de stocks options et d'attribution d'actions gratuites pour 5 919 K€ primes d'émissions incluses et du résultat positif de la période. Les capitaux propres sont positifs à hauteur de 114 925 K€ contre 102 914 K€ au 31 décembre 2011.

A la clôture semestrielle du 30 juin 2012, il y a un excédent net financier de 43 690 K€ contre 36 948 K€ au 31 décembre 2011.

Les postes « dettes fournisseurs » et « autres dettes et passifs courants » sont en hausse respectivement de 33 % et de 8% par rapport à l'exercice précédent. Le poste « dettes fournisseurs » a fortement augmenté avec des accords de partenariats avec des licensors sur le semestre tels que Fox avec le jeu *Ice Age*, DC Comics avec *The Dark Knight Rises*, Playmobil, *My Little Pony* d'Hasbro mais aussi des renouvellements de licences avec les jeux *Avatar*, *Uno*, *NFL*, *Ferrari*....

RAPPORT FINANCIER
DU 1^{ER} SEMESTRE 2012

1. Etat de la situation financière consolidée au 30 juin 2012 (En K€) – 1^{er} semestre 2012

ACTIF	Notes	Net	
		Exercice de 6 mois	Exercice de 12 mois
		30.06.12	31.12.11
Immobilisations incorporelles	1	11 371	11 856
Immobilisations corporelles	2	8 754	7 509
Actifs financiers non courants	3	2 547	2 211
Actifs d'impôts différés	4	13 797	11 400
Autres créances non courantes	5	<u>3 867</u>	<u>3 463</u>
Actifs non courants		40 336	36 439
Clients et comptes rattachés	6	54 952	50 609
Autres actifs courants	7	17 571	13 416
Trésorerie et équivalents de trésorerie	8	<u>44 055</u>	<u>38 034</u>
Actifs courants		116 578	102 060
Total Actif		156 914	138 499
PASSIF			
	Notes	Exercice de 6 mois	Exercice de 12 mois
		30.06.12	31.12.11
Capital Social		3 976	3 855
Réserves consolidées		106 391	80 834
Résultat consolidé		<u>4 558</u>	<u>18 225</u>
Capitaux propres part du groupe	9	114 925	102 914
Intérêts minoritaires			
Total des capitaux propres		114 925	102 914
Provisions pour risques et charges	10	65	70
Engagements envers le personnel	11	472	443
Passif d'impôts différés	12	<u>2 769</u>	<u>2 573</u>
Passifs non courants		3 306	3 086
Dettes financières	13	364	1 086
Dettes fournisseurs et comptes rattachés	14	23 228	17 394
Autres dettes & passifs courants	15	<u>15 091</u>	<u>14 019</u>
Passifs courants		38 683	32 499
Total Passif		156 914	138 499

2. Etat du résultat consolidé au 30 juin 2012 (En K€)

2.1 Compte de résultat consolidé

	Notes	Exercice de 6 mois 30.06.12	Exercice de 6 mois 30.06.11
Chiffre d'affaires	16	95 191	76 803
Coûts des ventes	17	-13 734	- 8 922
Frais de Recherche & Développement	18	-50 566	- 37 487
Frais Commerciaux	19	- 17 651	- 14 637
Frais Administratifs	20	- 8 757	- 7 293
Dotations nettes aux provisions	21	- 48	- 62
Autres produits d'exploitation	22	1 355	100
Autres charges d'exploitation	22	<u>- 366</u>	<u>-558</u>
Résultat opérationnel courant		5 424	7 945
Autres produits opérationnels	23	-	-
Autres charges opérationnelles	23	<u>- 983</u>	<u>-</u>
Résultat opérationnel		4 441	7 945
Coûts de l'endettement financier net		529	32
Autres produits financiers		3 077	1 680
Autres charges financières		<u>- 3 218</u>	<u>- 3 038</u>
Résultat financier	24	388	-1 326
Participation des salariés		- 102	- 108
Charge d'impôt	25	- 170	- 1 261
Résultat net de la période		4 558	5 250
• <i>Part attribuable aux intérêts minoritaires</i>		<i>0</i>	<i>0</i>
• <i>Part attribuable aux propriétaires de la mère du Groupe</i>		<i>4 558</i>	<i>5 250</i>
Résultat de base par action		0,06	0,07
Résultat dilué par action		0,05	0,07

2.2 Etat du résultat net et des gains et pertes comptabilisés directement en capitaux propres

	30.06.12	30.06.11
Résultat net – Part du groupe	4 558	5 250
Ecart de conversion	497	- 433
Autres	- 625	6
Autres éléments du résultat global (passées en capitaux propres et nets d'impôts)	- 128	- 427
Résultat global consolidé	4 430	4 823
• <i>Part attribuable aux intérêts minoritaires</i>	<i>0</i>	<i>0</i>
• <i>Part attribuable aux propriétaires de la mère du Groupe</i>	<i>4 430</i>	<i>4 823</i>

3. Etat des flux de trésorerie consolidé au 30 juin 2012 (En K€)

	Notes	Exercice de 6 mois 30.06.12	Exercice de 12 mois 31.12.11	Exercice de 6 mois 30.06.11
Flux d'exploitation				
Résultat net		4 558	18 225	5 250
Amortissement des immobilisations corporelles et incorporelles	17 à 20	7 682	18 001	7 141
Variation des provisions	17-18-21	340	596	360
Variation des impôts différés	17-18-21	- 2 249	- 9 066	- 23
Résultat lié aux stock-options et assimilés	18 à 20	1 246	2 139	965
Plus ou moins values de cession	22	65	154	68
Marge brute d'autofinancement		11 642	30 048	13 762
Variation des créances d'exploitation (1)		- 8 357	- 12 400	- 6 933
Variation des dettes d'exploitation		5 454	7 469	3 455
Variation du BFR d'exploitation		- 2 903	- 4 931	- 3 478
Total des flux d'exploitation		8 739	25 118	10 284
Flux liés aux investissements				
Acquisitions d'immobilisations incorporelles	1	- 1 468	- 8 746	- 6 240
Acquisitions d'immobilisations corporelles	2	- 3 086	- 5 190	- 3 209
Acquisitions d'autres immobilisations financières (1)	3	- 380	- 810	- 568
Acquisitions avances sur licences	1	- 2 030	- 3 695	- 1 920
Cessions des immobilisations	22	16	49	11
Remboursements des dépôts et cautionnement et autres immobilisations financières	3	83	912	415
Variation de périmètre				
Autres flux				
Total des flux liés aux investissements		- 6 865	- 17 481	- 11 511
Flux des opérations de financement				
Augmentation de capital liée aux SO & AGA	9	5 919	4 274	3 459
Variations des comptes courants des actionnaires				- 106
Autres flux			6	6
Total des flux des opérations de financement		5 919	4 280	3 359
Incidence des écarts de conversion	-	- 1 050	- 101	- 1 142
Variation de trésorerie		6 743	11 815	989
Trésorerie nette à l'ouverture de l'exercice		36 948	25 133	25 133
Trésorerie nette à la clôture de l'exercice	8-12	43 690	36 948	26 122

(1) Retraité des crédits d'impôts de 485 K€ en 06-2011

La trésorerie nette à la clôture s'analyse comme suit :

	30.06.12	31.12.11	30.06.11
Trésorerie et équivalents de trésorerie	44 055	38 034	27 349
Découverts bancaires (inclus dans les dettes financières courantes)	364	1 086	1 227
Trésorerie nette	43 690	36 948	26 122

4. Etat des variations des capitaux propres consolidés (En K€)

	Capital	Primes	Réserves et Résultats consolidés	Réserves consolidées stocks options	Ecart de conversion	Capitaux propres Part du groupe	Intérêts minoritaires	Total des Capitaux Propres
Situation au 31 décembre 2010	3 754	67 452	- 9 257	17 557	- 1 723	77 783		77 783
Augmentation de capital de l'entreprise consolidante	101	4 173				4 274		4 274
Résultat consolidé de l'exercice (résultat net GAMELOFT SA : 3 050 K€)			18 225			18 225		18 225
Autres mouvements			469	2 139	24	2 632		2 632
Situation au 31 décembre 2011	3 855	71 625	9 437	19 696	- 1 699	102 914	-	102 914
Augmentation de capital de l'entreprise consolidante	121	5 798				5 919		5 919
Résultat consolidé de l'exercice (résultat net GAMELOFT SA :- 5 997K€)			4 558			4 558		4 558
Autres mouvements			- 209	1 246	497	1 534		1 534
Situation au 30 juin 2012	3 976	77 423	13 786	20 942	- 1 202	114 925	-	114 925

La rubrique « écart de conversion » enregistre les écarts de change provenant de la conversion des états financiers dans la zone Euro. Les réserves de conversion sont essentiellement constituées par la hausse du Dollars US entre le taux de clôture du 31/12/11 (1€ = 1,2939) et le taux de clôture du 30/06/12 (1€ = 1,2590) soit - 257 K€, par la hausse du Peso Mexicains entre le taux de clôture du 31/12/11 (1€ = 18,0512) et le taux de clôture du 30/06/12 (1€ = 16,8755) soit - 235 K€, par la hausse du Dollars Canadiens entre le taux de clôture du 31/12/11 (1€ = 1,3215) et le taux de clôture du 30/06/12 (1€ = 1,2871) soit - 215 K€, par la hausse du Wong Coréen entre le taux de clôture du 31/12/11 (1€ = 1.498,69) et le taux de clôture du 30/06/12 (1€ = 1.441,00) soit 157 K€, par la hausse du Yen entre le taux de clôture du 31/12/11 (1€ = 100,20) et le taux de clôture du 30/06/12 (1€ = 100,13) soit - 82 K€, par la baisse du Peso Argentins entre le taux de clôture du 31/12/11 (1€ = 5,5679) et le taux de clôture du 30/06/12 (1€ = 5,6974) soit + 80 K€ et par la baisse de la Livre Sterling entre le taux de clôture du 31/12/11 (1€ = 0,8353) et le taux de clôture du 30/06/12 (1€ = 0,8068) soit 78 K€.

5. Annexe des comptes consolidés

Les notes et tableaux ci-après sont présentés en milliers d'euros.

5.1 Préambule

Leader mondial dans le développement et l'édition de jeux vidéo téléchargeables, Gameloft s'est positionné depuis 2000 comme l'une des entreprises les plus innovantes dans son domaine. Gameloft conçoit des jeux pour toutes les plateformes digitales dont les téléphones mobiles, smartphones et tablettes (Apple iOS et Android), boxes triple play, TV connectées, réseaux sociaux et consoles. Des accords de partenariat avec de grands détenteurs de droits permettent à Gameloft d'associer ses jeux aux plus grandes marques internationales telles que UNO, Spider Man, Harry Potter, Lego, Ice Age, Sonic. Gameloft dispose de plus d'un portefeuille de marques en propre avec des franchises établies telles que Real Football, Asphalt, Modern Combat, Dungeon Hunter et N.O.V.A Near Orbit Vanguard Alliance. Gameloft est présent sur tous les continents, distribue ses jeux dans 80 pays et emploie aujourd'hui près de 6 100 personnes réparties dans 27 pays à travers le monde.

Gameloft SA est domiciliée en France.

Les états financiers consolidés intermédiaires de Gameloft pour le semestre comprennent Gameloft SA et ses filiales. Les comptes consolidés intermédiaires condensés du Groupe GAMELOFT au 30 juin 2012 ont été arrêtés par le Conseil d'administration en date du 4 septembre 2012.

GAMELOFT est cotée au Compartiment B de la bourse de Paris (ISIN : FR0000079600, Bloomberg : GFT FP, Reuters : GFT).

5.2 Faits majeurs :

- **Augmentation de capital :**

La société GAMELOFT SA a fait l'objet d'une augmentation de capital par levées de stocks options et d'attributions d'actions gratuites pour 5 919 K€ primes d'émission incluses. Le capital social s'élève désormais à 3 976 K€.

- **Création et dissolution :**

Deux nouvelles sociétés ont été créées sur le semestre à Budapest en Hongrie (Gameloft Hungary KFT) et à Auckland en Nouvelle Zélande (Gameloft New Zealand Limited). Gameloft SPRL Belgique a été liquidée au 30 juin 2012.

- **Variation de périmètre :**

Le périmètre de consolidation retenu pour l'exercice 2012 diffère de celui de l'exercice 2011 avec l'entrée des deux sociétés nouvellement créées : Gameloft Hungary KFT et Gameloft New Zealand Limited et la sortie de Gameloft Sprl.

- **L'évolution des monnaies sur le chiffre d'affaires :**

Certaines monnaies dont le Real Brésilien, le Peso Mexicain et le Peso Argentins ont fortement baissé au cours du 1^{er} semestre 2012. Cette baisse a impacté nos comptes et surtout, au niveau du chiffre d'affaires avec un différentiel négatif de change s'élevant à 541 K€. D'autres monnaies dont les cours du Dollar, Yen Japonais, le Yuan chinois ont augmenté sur ce semestre entraînant un différentiel positif de 2 136 K€ sur le chiffre d'affaires par rapport à la même période en 2011.

5.3 Synthèse des principes et méthodes comptables

5.3.1 Base de préparation des états financiers

Les comptes consolidés intermédiaires condensés du Groupe Gameloft au 30 juin 2012 ont été préparés en conformité avec la norme IAS 34 – Information Financière Intermédiaire. S'agissant de comptes condensés, ils n'incluent pas toute

l'information requise par le référentiel IFRS et doivent être lus en relation avec les états financiers consolidés annuels du groupe Gameloft, pour l'exercice clos le 31 décembre 2011.

Les principes comptables retenus pour la préparation des comptes consolidés intermédiaires condensés sont conformes aux normes et interprétations IFRS telles qu'adoptées par l'Union Européenne au 30 juin 2012 et disponibles sur le site http://ec.europa.eu/internal_market/accounting/ias/index_fr.htm.

Les états financiers condensés consolidés sont présentés en millier d'euros notés en K€, monnaie fonctionnelle de la société mère.

Ces principes comptables retenus sont cohérents avec ceux utilisés dans la préparation des comptes consolidés annuels pour l'exercice clos le 31 décembre 2011, présentés dans la Note 3.1.5.3 des comptes consolidés du Document de Référence 2011, à l'exception des points présentés ci-dessous.

Normes, amendements et interprétations adoptés par l'Union européenne et d'application optionnelle en 2012

- Modification à IAS 1 « Présentation des états financiers »
- Révision à IAS 19 – « Avantages du personnel »

Révisions, amendements et interprétations des normes IFRS appliqués à compter du 1^{er} janvier 2012

- Amendement IFRS 7 « Instruments financiers – Informations à fournir » - Informations à fournir dans le cadre des transferts d'actifs financiers.

Cet amendement, applicable à compter du 1^{er} janvier 2012, n'a pas eu d'incidence sur les comptes consolidés condensés du Groupe au 30 juin 2012.

Au 30 juin 2012 il n'y a aucune norme ou interprétation IFRS publiée et en vigueur au 1^{er} janvier 2012, qui soit applicable par le Groupe et non adoptée par l'Union Européenne.

La méthode d'évaluation spécifique aux comptes consolidés intermédiaires condensés comptabilise les charges sur la période au titre des rémunérations en actions et des avantages au personnel correspondant au prorata des charges estimées de l'année.

5.3.2 Estimations et jugements

Les états financiers sont préparés sur la base du coût historique. La préparation des états financiers intermédiaires condensés selon les IFRS nécessite, de la part de la direction du Groupe, d'effectuer des estimations et de faire des hypothèses qui ont un impact sur l'application des méthodes comptables et sur les montants comptabilisés dans les états financiers. Ces estimations et les hypothèses sous-jacentes sont établies et revues de manière constante à partir de l'expérience passée et d'autres facteurs considérés comme raisonnables au vu des circonstances. Elles servent ainsi de base à l'exercice du jugement rendu nécessaire à la détermination des valeurs comptables d'actifs et de passifs, qui ne peuvent être obtenues à partir d'autres sources. Les valeurs réelles peuvent être différentes des valeurs estimées. Dans le cadre de la préparation des états financiers semestriels condensés, les jugements significatifs exercés par la direction du Groupe pour appliquer les méthodes comptables et l'analyse des principales sources d'incertitudes relatives aux estimations sont identiques à ceux et celles décrits dans les états financiers de l'exercice clos au 31 décembre 2011. Les méthodes comptables ont été appliquées d'une manière uniforme par les entités du Groupe.

5.3.3 Comparabilité des comptes

Des modifications de présentation et de simplification sont intervenues au niveau du compte de résultat dont notamment le retraitement de la production immobilisée en diminution des charges de R&D (1,1 M€).

5.3.4 Les parties liées

Les parties liées du groupe comprennent les entreprises sur lesquelles le groupe exerce le contrôle, c'est-à-dire le pouvoir de diriger les politiques financières et opérationnelles d'une entité afin d'obtenir les avantages de ses activités, un contrôle conjoint ou une influence notable, les actionnaires qui exercent un contrôle conjoint sur les coentreprises du groupe, les actionnaires minoritaires qui exercent une influence notable sur les filiales du groupe, les mandataires sociaux,

dirigeants et administrateurs du groupe, personnes ayant l'autorité et la responsabilité de la planification, de la direction, et du contrôle des activités de l'entité, directement ou indirectement, ainsi que les sociétés dans lesquelles ceux-ci exercent le contrôle, un contrôle conjoint ou une influence notable ou détiennent un droit de vote significatif.

Au premier semestre 2012, il n'y a pas eu de variation significative dans la nature des transactions avec les parties liées par rapport au 31 décembre 2011 (voir Note 3.1.7.7 du Document de Référence de la société pour 2011, déposé le 27 avril 2012 sous le numéro de dépôt D.12-0463 auprès de l'AMF)

5.3.5 Résultat par action

Le groupe présente un résultat par action en retenant d'une part le résultat net part du groupe et d'autre part le résultat opérationnel courant de l'ensemble consolidé.

* Résultat de base par action :

Le résultat de base par action doit être calculé en divisant le résultat attribuable aux porteurs d'actions ordinaires de l'entité mère (le numérateur) par le nombre moyen pondéré d'actions ordinaires en circulation (le dénominateur) au cours de la période.

* Résultat dilué par action :

Pour le calcul du résultat dilué par action, une entité doit ajuster, le résultat attribuable aux actionnaires ordinaires de l'entité mère ainsi que le nombre moyen pondéré d'actions en circulation, des effets de toutes les actions ordinaires potentielles dilutives.

Ce résultat est égal à la division du :

- résultat net avant dilution augmenté du montant net d'impôt des économies de frais financiers réalisées en cas de conversion des instruments dilutifs,
- par le nombre moyen pondéré des actions ordinaires en circulation, augmenté par le nombre d'actions qui seraient créées à la suite de la conversion des instruments convertibles en actions et de l'exercice des droits..

	30.06.12	30.06.11
Résultat net part du groupe (€) – A	4 557 978	5 250 111
Nombre d'actions ordinaires pondérés – B	78 376 471	75 880 450
Résultat de base par action – C = A/B	0.06	0.07
Nombre d'actions ordinaires pondéré après intégration des instruments potentiellement dilutifs – D	82 716 012	80 625 432
Résultat net (€) -E	4 557 978	5 250 111
Résultat net par action dilué – F= E / D	0.05	0.07
Résultat opérationnel courant (€)	5 423 975	7 945 076
Résultat opérationnel courant par action	0.07	0.10
Résultat opérationnel courant par action dilué	0.07	0.10

5.4 Périmètre de consolidation

5.4.1 Sociétés retenues dans le cadre des comptes consolidés du groupe GAMELOFT au 30 juin 2012

Seules les entités significatives sont présentées dans le tableau ci-dessous. Le caractère significatif s'apprécie au regard de la contribution à la production des jeux et de la contribution au chiffre d'affaires du groupe. Les autres entités dont la contribution est non significative ne sont pas reprises dans cette liste.

Société	Pays	Date acquisition / création	Activité - Secteur	Pourcentage d'intérêt	Pourcentage de contrôle	Méthode
GAMELOFT SA	France	1999	Mobile	-	Société mère	Intégration Globale

429 338 130				Distribution Production	/			
GAMELOFT INC	USA	2000		Mobile	100,00 %	100 %		Intégration Globale
				Distribution Production	/			
GAMELOFT DIVERTISSEMENT	INC Canada	2000		Mobile	100,00 %	100 %		Intégration Globale
				Distribution Production	/			
GAMELOFT Ltd	Royaume- Uni	2001		Mobile	99,50 %	100 %		Intégration Globale
				Distribution				
GAMELOFT IBERICA SA	Espagne	2001		Mobile	100,00 %	100 %		Intégration Globale
				Distribution Production	/			
GAMELOFT SRL	Italie	2001		Mobile	99,74 %	100 %		Intégration Globale
				Distribution				
GAMELOFT SRL	Roumanie	2001		Mobile	100,00 %	100 %		Intégration Globale
				Production Distribution	/			
GAMELOFT SOFTWARE BEIJING Ltd	Chine	2003		Mobile	100,00 %	100 %		Intégration Globale
				Production Distribution	/			
GAMELOFT KK	Japon	2004		Mobile	100,00 %	100 %		Intégration Globale
				Production Distribution	/			
GAMELOFT LTD VIETNAM	Vietnam	2004		Mobile	100,00 %	100 %		Intégration Globale
				Production				
GAMELOFT S. de R.L. de C.V.	Mexique	2005		Mobile	99,95 %	100 %		Intégration Globale
				Production Distribution	/			
GAMELOFT PRIVATED LTD	Inde	2005		Mobile	99,99 %	100 %		Intégration Globale
				Production Distribution	/			
GAMELOFT Co, Ltd	Corée	2005		Mobile	100,00 %	100 %		Intégration Globale
				Distribution Production	/			
GAMELOFT Argentina	Argentine	2005		Mobile	95,00 %	100 %		Intégration Globale
				Production Distribution	/			
GAMLOFT Do BRASIL Ltda	Brésil	2007		Mobile	99,00 %	100 %		Intégration Globale
				Distribution				
GAMELOFT Australia Pty Ltd	Australie	2007		Mobile	100,00 %	100 %		Intégration Globale
				Distribution				
GAMELOFT Philippines Inc	Philippines	2009		Mobile	99,99 %	100 %		Intégration Globale
				Production Distribution	/			
GAMELOFT SOFTWARE SHENZHEN Co. Ltd	Chine	2010		Mobile	100,00 %	100 %		Intégration Globale
				Production Distribution	/			
GAMELOFT PT Indonesia	Indonesie	2010		Mobile	99,00 %	100 %		Intégration Globale
				Production Distribution	/			

La date de clôture annuelle des sociétés consolidées est le 31 décembre.

5.4.2 Sociétés non retenues dans le cadre des comptes consolidés du groupe GAMELOFT au 30 juin 2012

Les sociétés n'ayant pas un caractère significatif pour le groupe ne sont pas consolidées.

Au 30 juin 2012, il n'y a pas de société exclue du périmètre de consolidation du groupe.

5.4.3 Variation du périmètre

Le périmètre de consolidation retenu pour le premier semestre 2012 diffère de celui de l'exercice 2011 avec l'entrée dans le périmètre de consolidation de deux nouvelles filiales, Gameloft Hungary KFT et Gameloft New Zealand Limited et la sortie de Gameloft Sprl.

5.5 Notes sur le bilan

1. IMMOBILISATIONS INCORPORELLES

Les autres immobilisations incorporelles se décomposent ainsi au 30 juin 2012 :

Immobilisations	Au 31.12.11 cumulé	Augmentations	Diminutions	Transfert de compte à compte	Variation de périmètre	Ecart de conversion	Au 30.06.12 cumulé
Logiciels	2 922	472	-62	-20		52	3 365
Développements commercialisés	26 534	365		95			26 994
Avances sur licences	24 101	4 061	- 19			5	28 148
Développement En cours de production	664	632		-95			1 201
TOTAL	54 221	5 530	- 81	- 20		57	59 708

Amortissements	Au 31.12.11 Cumulé	Augmentations	Diminutions	Transfert de compte à compte	Variation de périmètre	Ecart de conversion	Au 30.06.12 Cumulé
Logiciels	2 599	337	-19	-17		42	2 942
Développements commercialisés	19 460	2 248		144			21 852
Avances sur licences	17 060	2 922	-19			6	19 969
Sous Total	39 119	5 507	-38	127		48	44 763

Provisions							
Développements commercialisés	2 167	226		- 144			2 249
Développement en cours de production	22	17					39
Avances sur licences	1 057	229					1 286
Sous Total	3 246	472	-	- 144			3 574
TOTAL	42 365	5 979	- 38	-17		48	48 337

Les frais de développements sont les coûts de développement des jeux finis ou déjà commercialisés sur les nouvelles plateformes telles sur la Nintendo DSi, la 3DS, la PS3net et la PS Vita de Sony, l'Ipod 1 d'Apple, sur l'I-TV comme sur la Box Révolution 6 de Free, Samsung TV et le Mac d'Apple.....

L'augmentation des frais de développement des jeux finis ou déjà commercialisés sur les nouvelles plateformes telles sur la PS Vita de Sony, le Mac d'Apple, les TV connectées ou encore les boxes Internet est de 365 K€.

Les développements en cours de production sont des coûts de développement de jeux non encore terminés à la date d'arrêté des comptes et ce semestre, l'augmentation est de 632 K€ et 95 K€ transféré en développements commercialisés sur la période.

La société effectue des tests sur la faisabilité du projet et de sa commercialisation. Au cours du premier semestre 2012, GAMELOFT a fait une revue de ses projets en cours. Au regard de ses résultats, la société a décidé de comptabiliser en charges pour un montant de 104 K€ les coûts précédemment capitalisés.

Les avances sur licences concernent des contrats signés avec divers constructeurs automobiles, des sportifs de haut niveau Anthony Kim, Vijay Singh, Camillo Villegas, joueurs de golf, divers parcours de golf, Steven Gerrard, Robinho, Hulk Hogan (catcheur de haut niveau) la FIFPRO (International Federation of Professional Footballers), la NFL ...

Sur le premier semestre 2012, de nouveaux contrats de licences ont été signés principalement avec Hasbro avec les jeux my little Pony et Littlest Pet Shop, Playmobil ... Ces contrats sont dans la continuité de ceux des années précédentes avec Paramount avec la sortie du film Tintin en octobre dernier, Universal avec le film Fast & Furious 5, sorti en mai 2011, Sony Pictures et son légendaire Men In Black 3 sorti en avril 2012, mais aussi Ice Age de Fox sorti en avril 2012, DC Comics pour le futur jeu : « The Dark of Knights Rises », The Avengers de Marvel, avec TT Games pour la sortie du jeu Lego Batman, avec Epic Games- Unreal ou encore Classic Media pour la sortie du jeu Where's Waldo ... et aussi avec Warner Bros pour la sortie du dernier volet de Harry Potter and the deathly hallows, avec la Fox pour le renouvellement de contrats pour l'adaptation du jeu Avatar sur différentes plateformes, Marvel pour Iron Man 2 et Spiderman. Gameloft a signé aussi des contrats ou des renouvellements de contrats pour des licences de jeux de société, séries et jeux télévisés tels que Blokus, Uno, Sonic de Sega, A prendre ou à laisser brésilien Topa ou Noa Topa, CSI

La diminution des avances sur licences des avances pour 19 K€ concerne des licences dont Gameloft n'a plus la jouissance contractuelle au 30 juin 2012.

Les diminutions de provisions sur les développements commercialisés et en cours de production pour 144 K€ correspondent à des tests de valeur sur certaines provisions comptabilisées antérieurement.

L'augmentation des amortissements & provisions sur les développements commercialisés et en cours de production sont respectivement de 2 392 K€ et de 243 K€. Les amortissements correspondent à un plan d'amortissement sur 18 mois des coûts de développements dès la commercialisation du jeu pour 2 392 K€. Des tests de pertes de valeur ont été réalisés sur tous les développements commercialisés et en cours à la clôture du semestre et de ce fait, une provision de 243 K€ a été constatée.

L'augmentation des amortissements sur avances sur licences est la conséquence de la progression des ventes entraînant une hausse des royalties calculées au prorata des ventes des différents produits licenciés pour 2 922 K€.

Compte tenu de la perspective de ventes insuffisantes sur différentes licences, une dépréciation complémentaire de 229 K€ a été comptabilisée au 30 juin 2012.

2. IMMOBILISATIONS CORPORELLES

Les immobilisations corporelles se répartissent comme suit :

Immobilisations	Au 31.12.11 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Transfert de compte à compte	Variation de périmètre	Ecart de conversion	Au 30.06.12 Cumulés
Installations techniques	3 698	508	-58			93	4 241
Matériel informatique et mobilier	18 785	2 705	-699	20		329	21 140
Matériel informatique financé par crédit-bail	115					3	118
TOTAL	22 598	3 213	-757	20		425	25 499

L'augmentation des immobilisations corporelles est la conséquence :

- du développement des différents studios de production, avec le renouvellement de certains matériels,
- des achats de téléphones portables dédiés à la création des jeux

Les diminutions du matériel informatique sont liées à des cessions et des mises au rebut.

Les diminutions d'installations générales sont principalement dues à des mises au rebut.

Amortissements	Au 31.12.11 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Transfert de compte à compte	Variation de périmètre	Ecart de conversion	Au 30.06.12 Cumulés
Installations techniques	2 176	314	-93			37	2 434
Matériel de transport	-						
Matériel informatique et mobilier	12 802	1 865	-685	17		197	14 196
Matériel informatique financé par crédit-bail	111					3	115
Immobilisations en cours	-						
TOTAL	15 089	2 179	778	17		237	16 745

3. ACTIFS FINANCIERS NON COURANTS

Immobilisations	Au 31.12.11 Cumulés	Augmentations	Diminutions	Variation de périmètre	Ecart de conversion	Au 30.06.12 Cumulés
Sociétés non consolidées (valeurs brutes)	-					
Dépôts et cautionnements	2 211	380	-83		39	2 547
Prêts	-					
TOTAL	2 211	380	-83		39	2 547

Les augmentations des dépôts et cautionnements concernent principalement GAMELOFT Roumanie pour 59 K€, GAMELOFT Software Beijing pour 72 K€, GAMELOFT Mexique pour 40 K€, GAMELOFT Vietnam pour 34 K€, GAMELOFT Hongrie pour 30 K€ et GAMELOFT Singapore pour 27 K€.

Les diminutions des dépôts et cautionnements concernent principalement GAMELOFT SA pour 43 K€ et GAMELOFT Software Shanghai pour 37 K€.

Les sociétés dans lesquelles le groupe n'a pas une influence notable ne font pas partie du périmètre de consolidation. Les autres sociétés exclues du périmètre le sont du fait de leur caractère non significatif pour le groupe (cf. note 5.4.2).

4. ACTIFS D'IMPOTS DIFFERES

	30.06.12	31.12.11
Déficits activés	11 789	9 696
Différences temporaires fiscales	2 008	1 704
TOTAL	13 797	11 400

Les actifs d'impôts différés sont pris en compte si leur récupération est probable, notamment dès lors que des bénéfices imposables sont attendus au cours de la période de validité des actifs d'impôt différé.

Au 30 juin 2012, les déficits activés s'élèvent à 11 789 K€ dont Gameloft SA pour 11 659 K€ puisque les trois derniers exercices fiscaux se sont révélés largement profitables.

Les délais d'expiration des impôts différés actifs sur les déficits fiscaux se décomposent ainsi :

- 20 ans : 130 K€
- illimités : 11 659 K€

Les différences temporaires fiscales sont principalement sur des provisions sur charges à payer et sur des amortissements différés. Les délais d'expiration des différences temporaires fiscales se décomposent ainsi :

- 3 ans : 8 K€
- 5 ans : 661 K€
- 7 ans : 49 K€
- 10 ans : 389 K€
- 18 ans : 13 K€
- 20 ans : 529 K€
- Illimités : 360 K€

Déficits activés / non activés :

En K€	30.06.12		31.12.11
	Impôt / déficits activés	Impôt / déficits non activés	Impôt / déficits activés
GAMELOFT Canada	21		30
GAMELOFT SA	11 659		9 638
GAMELOFT Australie		86	
GAMELOFT Divertissement Live	1		24
GAMELOFT Brésil		161	
GAMELOFT Corée		1 340	
GAMELOFT TORONTO	108		3
GAMELOFT Hong Kong		75	
GAMELOFT UK		635	
GAMELOFT Allemagne		606	
GAMELOFT Iberica		182	
GAMELOFT Shen Zen		14	
GAMELOFT Singapore		4	
GAMELOFT Venezuela		6	
GAMELOFT République Tchèque		35	
Autres sociétés du Groupe		251	
TOTAL	11 789	3 395	9 696

Les délais d'expiration des déficits fiscaux non activés se décomposent ainsi :

- 3 ans : 6 K€
- 4 ans : 161 K€
- 5 ans : 298 K€
- 10 ans : 1 340 K€
- 15 ans : 182 K€
- Illimités : 1 408 K€

5. AUTRES CREANCES NON COURANTES

	30.06.12	31.12.11
Gameloft Divertissements inc	3 845	3 461
Gameloft Live Canada	21	
Autres	1	2
TOTAL	3 867	3 463

Ces créances fiscales sont des crédits d'impôts recherches et développements sur nos filiales canadiennes des années 2005 à 2011.

Le montant de crédit de 2005 est reportable sur 10 ans, les montants de crédit suivants sont reportables sur 20 ans.

6. CLIENTS ET COMPTES RATTACHES

Au 30.06.12	Brut	Provision	Net	Au 31.12.11
Clients et comptes rattachés	55 463	511	54 952	50 609
Total	55 463	511	54 952	50 609

Le délai moyen de règlement des clients du groupe GAMELOFT est de 96 jours, stable par rapport au 31 décembre 2011.

La plupart des créances clients sont à moins d'un an, l'impact de l'actualisation serait non significatif et non comptabilisé (Cf. tableau p 41 du présent rapport).

7. AUTRES ACTIFS COURANTS

Les autres créances se décomposent ainsi :

	30.06.12	31.12.11
TVA	2 835	2 594
Autres créances fiscales et sociales (1)	11 007	8 719
Avoirs fournisseurs à recevoir	20	9
Fournisseurs débiteurs	303	253
Avances et Acomptes versés	17	10
Autres	153	320
Charges constatées d'avance	2 096	1 132
Capital souscrit appelé non versé (PE incluse)	1 140	379
TOTAL	17 571	13416

La quasi totalité des autres créances a une échéance à moins de un an.

(1) Dont : Créances fiscales de 10 675 K€ principalement liées aux subventions d'exploitation de 2011 non encore versées et de 2012 de GAMELOFT Canada, de Gameloft Divertissements Live et de GAMELOFT Toronto pour 6 067 K€ et Gameloft Argentina pour 712 K€, 635 K€ de créances d'IS pour Gameloft Mexique et Gameloft Italie pour 366 K€.

Créances sociales pour 263 K€

8. TRESORERIE ET EQUIVALENTS DE TRESORERIE

Le poste «disponibilités» comprend des soldes de comptes de banque pour 44 055 K€ au 30 juin 2012 contre 38 034 K€ au 31 décembre 2011.

La variation de la trésorerie nette se décompose ainsi :

Détail trésorerie	30.06.12	31.12.11
Disponibilités	21 050	26 350
VMP	23 005	11 684
Découverts bancaires et crédits courts termes	- 364	- 1086
TOTAL	43 690	36 948

9. CAPITAUX PROPRES

Capital

Le capital de la société GAMELOFT S.A. est composé au 30 juin 2012 de 79 522 258 actions d'une valeur nominale de 0,05 euro chacune, soit 3 976 112,90 euros.

La société GAMELOFT a procédé à des augmentations de capital par levée de stocks options et par la création d'actions gratuites.

Chaque action donne droit dans la propriété de l'actif social et dans le boni de liquidation à une part égale à la quotité de capital qu'elle représente.

Un droit de vote double de celui conféré aux autres actions, eu égard à la quotité du capital social qu'elles représentent est attribué à toutes les actions entièrement libérées pour lesquelles il sera justifié une inscription nominative depuis 2 ans au moins au nom du même actionnaire.

Ce droit est conféré également dès leur émission en cas d'augmentation de capital par incorporation de réserves, bénéfiques ou primes d'émission, aux actions nominatives attribuées gratuitement à un actionnaire à raison d'actions anciennes pour lesquelles il bénéficie de ce droit.

Nombre d'actions GAMELOFT S.A.

	Valeur nominale €	Nombre de titres	Montants en K€
Au 31/12/09	0.05	74 797 874	3 740
Levée d'options du 11/04/2008	0.05	144 950	7
Levée d'options US du 11/04/2008	0.05	94 100	5
Levée d'options du 03/01/2007	0.05	38 000	2
Levée d'options US du 03/01/2007	0.05	8 000	0
Au 31/12/10	0.05	75 082 924	3 754
Levée d'options du 11/01/2006	0.05	10 000	0
Levée d'options du 03/01/2007	0.05	271 405	14
Levée d'options US du 03/01/2007	0.05	87 200	4
Levée d'options F du 03/01/2007	0.05	188 206	9
Levée d'options du 11/04/2008	0.05	221 895	11
Levée d'options US du 11/04/2008	0.05	130 600	7
Levée d'options F du 11/04/2008	0.05	43 000	2
Levée d'options du 14/05/2009	0.05	353 500	18
Création d'Actions Gratuites du 21/04/2009	0.05	717 250	36
Au 31/12/11	0.05	77 105 980	3 855
Levée d'options du 03/01/2007	0.05	161 600	8
Levée d'options US du 03/01/2007	0.05	53 100	3
Levée d'options F du 03/01/2007	0.05	351 963	18
Levée d'options du 11/04/2008	0.05	472 650	24
Levée d'options US du 11/04/2008	0.05	36 500	2
Levée d'options F du 11/04/2008	0.05	231 505	11
Levée d'options du 14/05/2009	0.05	291 460	14
Levée d'options du 01/06/2010	0.05	214 000	11
Création d'Actions Gratuites du 01/06/2010	0.05	603 500	30
Au 30/06/12	0.05	79 522 258	3 976

Stocks options et Actions gratuites

Pour mémoire, les conditions d'exercice du plan de stocks options ainsi que d'actions gratuites sont les suivantes :

Date du Conseil d'Administration	11/01/06	Restant au 31.12.06	Restant au 31.12.07	Restant au 31.12.08	Restant au 31.12.09	Restant au 31.12.10	Restant au 31.12.11	Restant au 30.06.12
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	2 790 300	2 716 200	2 547 900	2 401 800	2 335 500	2 212 500	1 329 000	0
Nombre d'actions annulées :		74 100	242 400	388 500	454 800	577 800	1 451 300	2 780 300
Nombre de personnes concernées :	101							
dont dirigeants	5							
Début d'exercice	11/01/2008	11/01/2008	11/01/2008	11/01/2008	11/01/2008	11/01/2008	11/01/2008	11/01/2008
Fin d'exercice	11/01/2012	11/01/2012	11/01/2012	11/01/2012	11/01/2012	11/01/2012	11/01/2012	11/01/2012
Prix de souscription	5,35 euros	5,35 euros	5,35 euros	5,35 euros	5,35 euros	5,35 euros	5,35 euros	5,35 euros

Date du Conseil d'Administration	11/01/06	Restant au 31.12.06	Restant au 31.12.07	Restant au 31.12.08	Restant au 31.12.09	Restant au 31.12.10	Restant au 31.12.11	Restant au 30.06.12
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	612 000	468 000	363 000	333 000	333 000	333 000	333 000	0
Nombre d'actions annulées :		144 000	249 000	279 000	279 000	279 000	279 000	612 000
Nombre de personnes concernées :	33							
dont dirigeants	0							
Début d'exercice	11/01/2008	11/01/2008	11/01/2008	11/01/2008	11/01/2008	11/01/2008	11/01/2008	11/01/2008
Fin d'exercice	11/01/2012	11/01/2012	11/01/2012	11/01/2012	11/01/2012	11/01/2012	11/01/2012	11/01/2012
Prix de souscription	5,61 euros	5,61 euros	5,61 euros	5,61 euros	5,61 euros	5,61 euros	5,61 euros	5,61 euros

Date du Conseil d'Administration	7/06/06	Restant au 31.12.06	Restant au 31.12.07	Restant au 31.12.08	Restant au 31.12.09	Restant au 31.12.10	Restant au 31.12.11	Restant au 30.06.12
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	40 200	40 200	40 200	10 200	10 200	10 200	10 200	0
Nombre d'actions annulées :	-	-	-	30 000	30 000	30 000	30 000	40 200
Nombre de personnes concernées :	2							
dont dirigeants	0							
Début d'exercice	07/06/2010	07/06/2010	07/06/2010	07/06/2010	07/06/2010	07/06/2010	07/06/2010	07/06/2010
Fin d'exercice	07/06/2012	07/06/2012	07/06/2012	07/06/2012	07/06/2012	07/06/2012	07/06/2012	07/06/2012
Prix de souscription	5,37 euros	5,37 euros	5,37 euros	5,37 euros	5,37 euros	5,37 euros	5,37 euros	5,37 euros

Date du Conseil d'Administration	03/01/07	Restant au 31.12.07	Restant au 31.12.08	Restant au 31.12.09	Restant au 31.12.10	Restant au 31.12.11	Restant au 30.06.12
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	2 811 000	2 734 800	2 535 000	2 421 700	2 238 000	1 630 989	1 102 426
Nombre d'actions annulées :		76 200	276 000	389 300	535 000	682 400	697 400
Nombre de personnes concernées :	127						
dont dirigeants	4						
Début d'exercice	03/01/2009	03/01/2009	03/01/2009	03/01/2009	03/01/2009	03/01/2009	03/01/2009
Fin d'exercice	03/01/2013	03/01/2013	03/01/2013	03/01/2013	03/01/2013	03/01/2013	03/01/2013
Prix de souscription	4,10 euros	4,10 euros	4,10 euros	4,10 euros	4,10 euros	4,10 euros	4,10 euros

Date du Conseil d'Administration	03/01/07	Restant au 31.12.07	Restant au 31.12.08	Restant au 31.12.09	Restant au 31.12.10	Restant au 31.12.11	Restant au 30.06.12
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	710 100	604 800	530 400	511 200	494 200	377 000	307 700
Nombre d'actions annulées :		105 300	179 700	198 900	207 900	237 900	254 100
Nombre de personnes concernées :	38						
dont dirigeants	1						
Début d'exercice	03/01/2009	03/01/2009	03/01/2009	03/01/2009	03/01/2009	03/01/2009	03/01/2009
Fin d'exercice	03/01/2013	03/01/2013	03/01/2013	03/01/2013	03/01/2013	03/01/2013	03/01/2013
Prix de souscription	4,30 euros	4,30 euros	4,30 euros	4,30 euros	4,30 euros	4,30 euros	4,30 euros

Date du Conseil d'Administration	11/04/2008	Restant au 31.12.08	Restant au 31.12.09	Restant au 31.12.10	Restant au 31.12.11	Restant au 30.06.12
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	3 110 250	3 015 000	2 850 600	2 595 350	2 059 465	1 355 310
Nombre d'actions annulées :			95 250	259 650	369 950	640 940
Nombre de personnes concernées :	199					
dont dirigeants	1					
Début d'exercice	11/04/2010	11/04/2010	11/04/2010	11/04/2010	11/04/2010	11/04/2010
Fin d'exercice	11/04/2014	11/04/2014	11/04/2014	11/04/2014	11/04/2014	11/04/2014
Prix de souscription	2,80 euros	2,80 euros	2,80 euros	2,80 euros	2,80 euros	2,80 euros

Date du Conseil d'Administration	11/04/2008	Restant au 31.12.08	Restant au 31.12.09	Restant au 31.12.10	Restant au 31.12.11	Restant au 30.06.12
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	534 300	525 300	508 200	398 900	244 900	197 800
Nombre d'actions annulées :		9 000	26 100	41 300	64 700	75 300
Nombre de personnes concernées :	48					
dont dirigeants	1					
Début d'exercice	11/04/2010	11/04/2010	11/04/2010	11/04/2010	11/04/2010	11/04/2010
Fin d'exercice	11/04/2014	11/04/2014	11/04/2014	11/04/2014	11/04/2014	11/04/2014
Prix de souscription	2,95 euros	2,95 euros	2,95 euros	2,95 euros	2,95 euros	2,95 euros

Date du Conseil d'Administration	14/05/2009	Restant au 31.12.09	Restant au 31.12.10	Restant au 31.12.11	Restant au 30.06.12
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	2 208 500	2 130 900	2 003 800	1 539 800	1 259 840
Nombre d'actions annulées :		77 600	204 700	315 200	303 700
Nombre de personnes concernées :	189				
dont dirigeants	2				
Début d'exercice	14/05/2011	14/05/2011	14/05/2011	14/05/2011	14/05/2011
Fin d'exercice	14/05/2015	14/05/2015	14/05/2015	14/05/2015	14/05/2015
Prix de souscription	2,36 euros	2,36 euros	2,36 euros	2,36 euros	2,36 euros

Date du Conseil d'Administration	01/06/2010	Restant au 31.12.10	Restant au 31.12.11	Restant au 30.06.12
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	2 240 000	2 200 200	2 010 000	1 701 500
Nombre d'actions annulées :		39 800	230 000	324 500
Nombre de personnes concernées :	189			
dont dirigeants	2			
Début d'exercice	01/06/2012	01/06/2012	01/06/2012	01/06/2012
Fin d'exercice	01/06/2014	01/06/2014	01/06/2014	01/06/2014
Prix de souscription	3,82 euros	3,82 euros	3,82 euros	3,82 euros

Date du Conseil d'Administration	20/09/2011	Restant au 31.12.11	Restant au 30.06.12
Nombre d'actions pouvant être souscrites :	2 245 000	2 235 000	2 131 000
Nombre d'actions annulées :		10 000	62 000
Nombre de personnes concernées :	170		
dont dirigeants	2		
Début d'exercice	20/09/2013	20/09/2013	20/09/2013
Fin d'exercice	20/09/2015	20/09/2015	20/09/2015
Prix de souscription	3,87 euros	3,87 euros	3,87 euros

Attributions d'Actions Gratuites	21/04/2009	Restant au 31.12.09	Restant au 31.12.10	Restant au 31.12.11	Restant au 30.06.12
Date du Conseil d'Administration	21/04/2009				
Maturité – Période d'acquisition	2 ans - 22/04/2011				
Fin de période de conservation	2 ans - 22/04/2013				
Nombres d'instruments attribués	720 750	720 250	717 250	0	0
Nombre d'actions annulées :	-	500	3 500	3 500	3 500
Nombre de personnes concernées :	55				
dont dirigeants	3				

Attributions d'Actions Gratuites	01/06/2010	Restant au 31.12.10	Restant au 31.12.11	Restant au 30.06.12
Date du Conseil d'Administration	01/06/2010			
Maturité – Période d'acquisition	2 ans – 01/06/2012			
Fin de période de conservation	2 ans – 01/06/2014			

Nombres d'instruments attribués	733 250	729 750	624 750	0
Nombre d'actions annulées :	-	3 500	108 500	129 750
Nombre de personnes concernées :	60			
dont dirigeants	3			

Attributions d'Actions Gratuites	20/09/2011	Restant au 31.12.11	Restant au 30.06.12
Date du Conseil d'Administration	20/09/2011		
Maturité – Période d'acquisition	2 ans – 20/09/2013		
Fin de période de conservation	2 ans – 20/09/2015		
Nombres d'instruments attribués	548 900	527 400	513 200
Nombre d'actions annulées :	-	21 500	35 700
Nombre de personnes concernées :	47		
dont dirigeants	3		

Les actions gratuites attribuées, subordonnées à la satisfaction de conditions de performance seulement pour les dirigeants, sont indisponibles pendant une période de quatre années suivant la date d'attribution. Les actions attribuées étant des actions ordinaires, de même catégorie que les anciennes actions composant le capital social de la société, le salarié actionnaire bénéficie par conséquent, au terme de la période d'acquisition des droits, des dividendes et droits de votes attachés à l'ensemble de ses actions.

Au total, au 30 juin 2012, le nombre maximum d'actions à créer par exercice des stocks option est de 8 055 576 actions, d'actions gratuites est de 513 200 actions.

Les annulations enregistrées au cours du semestre résultent soit de départs de bénéficiaires avant ouverture de la période d'exercice de leurs droits, soit de l'expiration de plans dans les conditions de marché n'ayant pas rendu possible l'exercice de la totalité des droits.

GAMELOFT ne détient pas d'actions propres.

10. PROVISIONS POUR RISQUES ET CHARGES

Passifs non courants :

	Au 31.12.11	Dotations exercice	Reprises exercice	Variation de périmètre	Au 30.06.12
			Montant utilisé au cours de l'exercice	Montant non utilisé au cours de l'exercice	
Provisions pour risques & charges					
Pour risques autres	70	20		-25	65
Pour charges					
Total	70	20		-25	65

La provision pour charges concernent pour 65 K€ des litiges concernant des salariés.

Il n'y a pas de nouveaux contrôles fiscaux en cours dans les filiales étrangères ou françaises. Aucune proposition de rectification n'a été reçue à ce jour et par conséquent, aucune provision n'a été constatée dans les comptes

11. ENGAGEMENTS ENVERS LE PERSONNEL

	Au 31.12.11	Dotations	Reprises	Ecart de conversion	Variation de périmètre	Au 30.06.12
Provisions pour retraite	343	221	-201	7		370
Provisions pour départ	100	14	-15	3		102
TOTAL	443	235	-216	10		472

La provision pour indemnités de départ en retraite est dotée sur GAMELOFT Corée pour 206 K€, Gameloft Hong Kong pour 8 K€ et GAMELOFT Inde pour 4 K€.

La reprise de provision retraite concerne GAMELOFT Corée pour 201 K€.

La dotation pour départ éventuellement enregistrée de la société GAMELOFT Vietnam est due à l'augmentation de salaires des salariés entrés en fonction avant le 31 décembre 2008 et la reprise de provision est due aux départs de salariés entrés en fonction avant le 31 décembre 2008. Depuis la mise en place de la couverture chômage, la provision pour départ est enregistrée directement en charges de personnel pour tous les salariés embauchés depuis le 1^{er} janvier 2009.

12. DETTES FINANCIERES

Le Groupe Gameloft n'a pas de dettes financières non courantes.

Les dettes financières courantes se décomposent ainsi :

	30.06.12	31.12.11
Emprunts		-
Découverts bancaires	364	1 086
Emprunts résultant du retraitement des leasings		-
Compte courants d'associés		-
Dettes financières	364	1 086
	à - 1 an	+ 1 an et - 5 ans
Echéances restant à payer au 30.06.12	364	
		+ 5 ans

Les découverts bancaires financent les besoins ponctuels de trésorerie.

L'intégralité des dettes financières est à taux fixe.

13. PASSIF D'IMPOTS DIFFERES

	30.06.12	31.12.11
Subventions à recevoir	2 729	2 559
Divers	40	14
TOTAL	2 769	2 573

Nos filiales canadiennes bénéficient de crédits multimédias. Ces crédits étant imposables l'année de leur encaissement mais comptabilisés sur une base d'exercice fiscal, la société doit comptabiliser un passif d'impôts futurs sur cet élément. Les subventions seront perçues dans le courant de l'année 2012.

14. DETTES FOURNISSEURS ET COMPTES RATTACHES

	30.06.12	31.12.11
Dettes fournisseurs	17 078	13 402
Dettes fournisseurs sur immobilisations	6 150	3 992
Total	23 228	17 394

Les dettes fournisseurs sont à moins d'un an et compte tenu de leur courte échéance, elles ne sont pas exposées à un risque de taux significatif.

15. AUTRES DETTES & PASSIFS COURANTS

Les autres dettes et passifs courants se décomposent de la manière suivante :

	30.06.12	31.12.11
Clients créditeurs	1 068	717
Autres dettes	467	824
Produits constatés d'avance	1 309	1 325
Dettes Sociales	7 570	6 545
Dettes Fiscales	4 677	4 608
TOTAL	15 091	14 019

Les dettes sociales concernent principalement GAMELOFT Inc. Divertissement pour 1 869 K€, GAMELOFT SA pour 1 010 K€, GAMELOFT Vietnam Ltd pour 796 K€, GAMELOFT Software Beijing pour 623 K€, GAMELOFT Srl Roumanie pour 519 K€, GAMELOFT Partnerships pour 333 K€, GAMELOFT S. de R.L. de C.V pour 299 K€, GAMELOFT Rich Games Production France pour 298 K€, GAMELOFT Argentina pour 289 K€, et GAMELOFT Cheng Du pour 245 K€.

Les dettes fiscales concernent principalement GAMELOFT Argentina pour 1 174 K€, GAMELOFT SA pour 372 K€, GAMELOFT S. de R.L. de C.V pour 774 K€, GAMELOFT KK pour 667 K€, GAMELOFT Rich Games Production France pour 296 K€, GAMELOFT Partnerships pour 269 K€, GAMELOFT Div. Canada pour 224 K€, GAMELOFT Software Beijing pour 160 K€, Gameloft Srl Italie pour 120 K€ et Gameloft Iberica pour 109 K€.

5.6 Notes sur le compte de résultat

Le résultat courant recouvre toutes les activités ordinaires dans lesquelles GAMELOFT est engagée dans le cadre de ses affaires ainsi que les activités connexes qu'elle assume à titre accessoire ou dans le prolongement de ses activités ordinaires.

16. CHIFFRE D'AFFAIRES

La répartition du chiffre d'affaires par zone géographique est la suivante :

	Exercice de 6 mois		Exercice de 6 mois	
	30.06.12		30.06.11	
	K€	%	K€	%
EMEA	24 286	26	28 218	37
Amérique du Nord	30 013	32	21 699	28
Latam	20 260	21	14 735	19
APAC	20 632	22	12 151	16
Total	95 191	100	76 803	100

La répartition du chiffre d'affaires par activité est la suivante :

	Exercice de 6 mois		Exercice de 6 mois	
	30.06.12		30.06.11	
	K€	%	K€	%
Smartphones	43 446	46	22 890	30 %
Feature phone	49 327	52	49 019	64 %
Large Screens	2 418	2	4 894	6 %
Total Chiffre d'affaires	95 191	100	76 803	100 %

17. COÛTS DES VENTES hors variation de stock de produits finis

Les coûts des ventes se décomposent ainsi :

	30.06.12	30.06.11
Achats de marchandises	-	47
Production stockée		11
Frais sur coûts des ventes	4 793	2 926
Coûts des royalties	8 712	5 597
Dotations aux provisions sur licences	229	341
TOTAL	13 734	8 922

Les frais sur coûts des ventes représentent tous les coûts liés à la vente des jeux sur les différentes options de téléchargements.

Les coûts des Royalties sont liés à la vente des jeux à licences.

Les dotations aux provisions pour dépréciation d'actifs représentent 229 K€ sur les dépréciations de licences déterminées en fonction de la rentabilité des jeux à recouper les montants garantis avant l'expiration des différents contrats.

18. FRAIS DE RECHERCHE ET DEVELOPPEMENT

Les frais de recherche et développement se décomposent de la façon suivante :

	30.06.12	30.06.11
Autres charges externes (1)	7 692	1 199
Rémunérations du personnel	35 152	28 039
Subvention d'exploitation	- 3 603	-2 839
Charges sociales	6 719	5 903
Impôts et Taxes	280	277
Dotations aux Amortissements sur immobilisations	4 227	4 911
Dotations nettes aux provisions sur jeux capitalisés	99	-3
TOTAL	50 566	37 487

(1) Retraité de la production immobilisée par simplification

Les frais de Recherche & Développement correspondent aux coûts de développement des jeux.

L'effectif atteignait au 30 juin 2012 pour le secteur R&D 5 167 employés.

L'effectif R&D a augmenté fortement sur la période comparée (+ 14 %)

Les postes rémunérations et charges sociales ont augmenté de 23 % sur la période hors comptabilisation des charges de personnel liées aux stock-options et aux AGA. La comptabilisation des charges de personnel liées aux stock-options et aux AGA représentait 663 K€ sur le premier semestre 2012 contre 514 K€ sur le premier semestre 2011.

Le montant des subventions perçues au Canada et en Argentine est calculé sur la base de la masse salariale des employés du département R&D de Gameloft Canada et de Gameloft Argentine.

Les dotations aux amortissements augmentent avec les dépréciations sur les développements immobilisés pour 2 392 K€ sur le premier semestre 2012 contre 3 313 K€ sur la même période en 2011.

Les dotations nettes aux provisions pour dépréciation d'actifs sont déterminées en fonction de la rentabilité des projets, commercialisés ou en cours de production, sur les consoles de jeux, jeux télévisés ou set-top-box. Au 30 juin 2012, la dotation nette est de 99 K€ sur les dépréciations des développements commercialisés et en cours de production contre -3 K€ en juin 2011.

19. FRAIS COMMERCIAUX

Les frais commerciaux se décomposent de la façon suivante :

	30.06.12	30.06.11
Autres charges externes	7 785	5 853
Rémunérations du personnel	7 318	6 560
Subvention d'exploitation	- 191	-199
Charges sociales	1 869	1 655
Impôts et Taxes	671	594
Dotations aux Amortissements sur immobilisations	199	174
TOTAL	17 651	14 637

Les frais commerciaux comprennent l'ensemble des dépenses liées à la commercialisation et à la vente des jeux mobiles et des jeux consoles de la société (le marketing, les équipes commerciales B2B, le B2C, les équipes de Business Intelligence, l'achat d'espace publicitaire, les salons, etc.).

Les dépenses de publicité, de marketing et de conférence s'élèvent sur le premier semestre 2012 à 4 382 K€ contre 2 537 K€ sur le même semestre 2011. Ces dépenses représentent 4,6% du chiffre d'affaires en augmentation suivant ainsi la politique stratégique de la Société. Ces dépenses représentaient 3,3% du chiffre d'affaires sur la même période de 2011.

Le poste rémunérations et charges sociales a augmenté de 11% sur la période hors comptabilisation des charges de personnel liées aux stock-options et aux AGA. La comptabilisation des charges de personnel liées aux stock-options et aux AGA représentait 282 K€ sur le premier semestre 2012 contre 222 K€ sur le premier semestre 2011.

L'effectif du département Sales & Marketing atteignait au 30 juin 2012, 579 employés, effectif stable sur la période comparée.

Les subventions d'exploitation sont des crédits multimédias accordés par le gouvernement canadien sur une certaine catégorie de fonction y compris pour la fonction de Sales & Marketing ainsi que des subventions reçues du gouvernement argentin.

20. FRAIS ADMINISTRATIFS

Les frais administratifs se décomposent de la façon suivante :

	30.06.12	30.06.11
Autres charges externes	3 609	2 784
Rémunérations du personnel	4 116	3 321
Subvention d'exploitation	-280	-184
Charges sociales	820	761
Impôts et Taxes	159	290
Dotations aux Amortissements sur immobilisations	333	321
TOTAL	8 757	7 293

Les frais administratifs correspondent à l'ensemble des dépenses des équipes comptables, juridiques, informatiques et ressources humaines de la société.

L'effectif du département Administratif atteignait au 30 juin 2012 349 salariés.

Les charges externes ont fortement augmenté liés à la mise en place et aux développements de lignes réseaux internet afin de faciliter le téléchargement de nos jeux soit un accroissement de 118 %.

Le poste rémunérations et charges sociales a augmenté de 20% par rapport au 30 juin 2011 suite à la création de nouveaux studios qui a entraîné l'arrivée de salariés administratifs afin d'en assurer l'encadrement et le développement et à l'augmentation du volume d'activité du groupe.

La comptabilisation des charges de personnel liées aux stock-options et aux AGA représentait 301 K€ sur le premier semestre 2012 contre 229 K€ sur le premier semestre 2011.

Les subventions d'exploitation sont des crédits multimédias accordés par le gouvernement canadien sur une certaine catégorie de fonction y compris pour la fonction administrative ainsi que des subventions reçues du gouvernement argentin.

Les dotations aux amortissements augmentent avec l'achat de nombreux matériels informatiques sur toutes les filiales du groupe ainsi que l'aménagement des différents locaux, et de l'augmentation de l'effectif administratif entre les deux périodes comparatives.

Informations sur les retraites et avantages assimilés d'une part et les rémunérations en actions :

	30.06.12	30.06.11
Retraites et avantages assimilés en net	19	38
Rémunérations en actions	1 246	965

21. DOTATIONS NETTES AUX PROVISIONS

	30.06.12	30.06.11
Dotations aux dépréciations courantes	42	54
Dotations aux provisions	255	79
Reprises aux dépréciations courantes	- 8	- 15
Reprises aux provisions	- 241	- 57
TOTAL	48	62

Les dotations et reprises aux dépréciations sur actifs courants concernent la comptabilisation de provisions sur créances clients pour 42 K€ et une reprise de 8 K€.

Les dotations et reprises aux provisions sur passifs regroupent la comptabilisation d'un engagement de retraite & départs pour 235 K€ et une reprise pour 216 K€ ainsi qu'une provision pour risques et charges liées à des litiges salariaux pour 20 K€ et une reprise de 25 K€.

22. AUTRES CHARGES ET PRODUITS D'EXPLOITATION

Les opérations non récurrentes se décomposent ainsi :

	30.06.12	30.06.11
Résultat de cession des immobilisations	- 65	- 68
Autres produits	1 320	89
Autres charges	- 266	-479
TOTAL	989	-458

Le résultat de cession comprend la vente de matériel informatique et de mises aux rebuts.

Les autres produits concernent pour 1 242 K€ des retenues à la source sur un chiffre d'affaires japonais indûment déduites pour la période 2008 à 2011 et dont le principe de remboursement a été accepté par l'administration fiscale japonaise ainsi que 51 K€ de remboursement par le gouvernement chinois d'une partie de la TVA chinoise, et d'autres produits de gestions courantes.

Les autres charges sont des jetons de présences versés à nos administrateurs pour 63 K€, pour 9 K€ de créances irrécouvrables, pour 119 K€ de TVA étrangère non déductible et des autres charges de gestion courantes.

23. AUTRES CHARGES ET PRODUITS OPERATIONNELS

Les autres opérations opérationnelles se décomposent ainsi :

	30.06.12	30.06.11
Autres produits opérationnels	-	-
Autres charges opérationnelles	983	-
TOTAL	- 983	-

Les autres charges sont liées à des frais de restructurations de certaines filiales chinoises.

Gameloft a souhaité concentrer ses studios de développement chinois sur des activités à forte valeur ajoutée comme la création au détriment d'activités à moindre valeur ajoutée comme le portage et le test. Ce virage stratégique permet à la société de faire coïncider les coûts de ses studios chinois avec leur activité. La quasi-totalité des effectifs de Gameloft en Chine sont désormais centrés sur le développement et la création de jeux vidéo.

Cette restructuration a donné lieu simultanément à la fermeture pure et simple du studio de Shanghai, à la fermeture du département QA (test) à Beijing et à la fermeture du département de portage à Cheng Du. Ces coûts sont significatifs et non récurrents dans la stratégie de Gameloft et ont donc été isolés afin de faciliter la lisibilité de la performance récurrente du groupe.

24. RESULTAT FINANCIER

Le résultat financier se décompose ainsi :

	30.06.12	30.06.11
Coût de l'endettement net financier	529	32
<i>Intérêts sur opération de financement</i>	- 41	- 111
<i>Produits de trésorerie et équivalents de trésorerie</i>	570	143
Produits financiers	3 077	1 680
<i>Gains de change</i>	3 074	1 680
<i>Autres produits financiers</i>	3	-
Charges financières	3 218	3 038
<i>Pertes de change</i>	3 218	3 038
TOTAL	388	- 1 326

La société a des dettes financières en euros et en dollars canadiens.

La société n'a pas de couverture de taux, ni de change au 30 juin 2012.

Les produits de trésorerie sont les revenus de placement sur les différents comptes rémunérés dont 259 K€ sur des placements brésiliens, 125K€ sur des placements argentins et 148 K€ sur des comptes rémunérés en France.

Le poste intérêts sur opération de financement comprend pour 31 K€ les charges financières liées au financement à court terme accordé par la banque HSBC au Canada pour subvenir aux besoins ponctuels de GAMELOFT Divertissements Inc.

25. IMPOTS SUR LES RESULTATS

Les impôts sur les résultats se décomposent ainsi :

	30.06.12	30.06.11
Impôts exigibles	2 419	1 284
Impôts différés	- 2 249	-23
Charge d'impôts	170	1 261

- Impôts exigibles :

L'impôt a été calculé pour toutes les sociétés bénéficiaires avec les taux d'impôt en vigueur dans chaque pays.

Les impôts courants concernent les filiales : GAMELOFT Argentina pour 986 K€, GAMELOFT Mexique pour 263 K€, Gameloft Brésil pour 631 K€, Gameloft KK pour 380 K€. Depuis le 1^{er} janvier 2009, une convention d'intégration fiscale entre les sociétés françaises neutralise les montants d'impôt sur les sociétés bénéficiaires au profit de Gameloft SA.

- Impôts différés :

	30.06.12	30.06.11
Impôts différés actifs	13 797	2 474
Impôts différés passifs	2 769	2 628

Charge d'impôt :

Le faible taux d'imposition au 30 juin 2012 s'explique principalement par :

- L'utilisation de déficits reportables non reconnus antérieurement au Japon
- Des crédits d'impôts sur exercices antérieurs accordés aux USA et en Argentine

5.7 Information Sectorielle

Conformément à IFRS 8, Secteurs opérationnels, l'information présentée ci-après pour l'unique secteur opérationnel est identique à celle présentée au Principal Décideur Opérationnel (le Président-Directeur Général) aux fins de prise de décision concernant l'affectation de ressources au secteur et d'évaluation de sa performance.

Gameloft a une gestion mondiale et n'identifie donc pas en l'espèce de secteurs différents. Une analyse par secteur géographique peut cependant être menée comme suit :

K€	Chiffre d'affaires	
	30.06.12	30.06.11
EMEA	24 286	28 218
Amérique du Nord	30 013	21 699
Latam	20 260	14 735
APAC	20 632	12 151
Total	95 191	76 803

Pour les besoins de la présentation de l'information par secteur géographique, les chiffres d'affaires sont déterminés sur la base de la localisation géographique des clients. Les actifs non-courants sont affectés aux secteurs selon leur implantation géographique.

K€	Actifs non courants		
	30.06.12	31.12.11	30.06.11
EMEA	25 314	23 317	18 035
Amérique du Nord	7 312	6 511	5 941
Latam	1 796	1 463	1 630
APAC	5 915	5 148	4 872
Total	40 337	36 439	30 478

Les actifs non-courants regroupent les immobilisations incorporelles, les immobilisations corporelles, les actifs financiers non courants, les actifs d'impôts différés, les autres créances non courantes et les actifs en cours de cession ou activités abandonnées.

Par ailleurs, Gameloft a un client dont le chiffre d'affaires s'élève à 10% au moins du chiffre d'affaires dont le détail s'analyse comme suit :

K€	Chiffre d'affaires					
	06.2012		12.2011		06.2011	
	Montants	%	Montants	%	Montants	%
Apple	26 466	27,80 %	36 587	22,26 %	20 477	20,15 %
Total	26 466	27,80 %	36 587	22,26 %	20 477	20,15 %

6. Informations diverses

Cautions données : néant

Sûretés réelles consenties : néant

Cautions reçues : - La banque HSBC s'est portée caution auprès de notre fournisseur FERRARI pour 430 000 €, suite à notre contrat de licences.

Découverts autorisés : - Gameloft Divertissements Inc a négocié un autre contrat de financement de marge de crédit de 3 MCAD auprès de la banque HSBC.

- Autorisation de facilités de crédit faite au profit de la société Gameloft Entertainment Toronto Inc, par la banque HSBC Bank Canada à concurrence de 500 000 \$CAD.

Engagements hors bilan :

Engagements hors bilan donnés liés aux activités opérationnelles	Caractéristiques		Au 30.06.12
	Nature	Date Fin d'Engagement	
	Baux Commerciaux		19 778 K€
Engagements liés à l'exécution de contrats d'exploitation	Engagement du gouvernement de l'Ontario dans le cadre de la signature d'un accord de subvention au profit de la société Gameloft Entertainment Toronto Inc mais conditionné à la réalisation d'embauches et de dépenses sur 5 ans.		1 725 000 CAD
Engagements donnés en gage, hypothèque, ...	Hypothèque mobilière en garantie du règlement du loyer & des obligations prévus par les baux conclus entre le bailleur & Gameloft Divertissement Inc.	15/08/2014	322 000 CAD

Effets escomptés non échus : néant

Crédit bail : néant

Autres engagements :

La loi du 4 mai 2004 reconnaît aux salariés français un droit individuel à la formation (DIF). Ce droit leur permet, à leur initiative mais avec l'accord de l'employeur, de bénéficier d'actions de formation.

Chaque année, en fonction des dispositions conventionnelles applicables dans les sociétés, les salariés à temps complets acquièrent un droit d'une durée comprise entre 20 et 21 heures.

Les droits acquis annuellement sont cumulables sur une durée de 6 ans.

Il n'y a pas d'autres engagements hors bilan significatifs.

2. Événements postérieurs à la clôture

Aucun événement n'est susceptible d'avoir une incidence sur les états financiers.

3. Effectif

Les effectifs au 30 juin 2012 se répartissent comme suit :

a) Répartition par zone géographique :

	31.12.10	31.12.11	30.06.12
EMEA	844	1 066	1 303
Amérique du Nord	483	586	647
Latam	535	487	528
APAC	2 949	3 322	3 617
Total	4 811	5 461	6 095

b) Répartition par département :

	31.12.10	31.12.11	30.06.12
Administration	285	331	349
Sales et Marketing	512	538	579
Recherche & Développement	4 014	4 592	5 167
Total	4 811	5 461	6 095

4. Informations relatives aux parties liées

Les transactions avec les parties liées n'ont pas connu de modifications significatives au cours du semestre.

5. Fonctionnement de la gouvernance d'entreprise

Le Conseil d'administration est composé de six membres au 30 juin 2012, dont quatre sont également directeurs généraux délégués et assistent le Président Directeur Général. Madame Marie-Thérèse GUINY n'est pas directeur général délégué.

Nom	Age et Nationalité	Date d'entrée en fonction	Date d'expiration du mandat
Michel Guillemot Président du Conseil d'administration	53 ans Français	Le 3 décembre 2001 Mandat renouvelé le 25 juin 2009	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2014
Christian Guillemot Administrateur	46 ans Français	Assemblée Générale constitutive du 1 ^{er} décembre 1999 Mandat renouvelé le 25 juin 2009	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2014
Claude Guillemot Administrateur	55 ans Français	Assemblée Générale constitutive du 1 ^{er} décembre 1999 Mandat renouvelé le 25 juin 2009	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2014
Yves Guillemot Administrateur	51 ans Français	Assemblée Générale constitutive du 1 ^{er} décembre 1999 Mandat renouvelé le 25 juin 2009	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2014
Gérard Guillemot Administrateur	50 ans Français	Assemblée Générale constitutive du 1 ^{er} décembre 1999 Mandat renouvelé le 25 juin 2009	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2014
Marie-Thérèse Guiny Administrateur	65 ans Français	Assemblée Générale du 22 juin 2011	A l'issue de l'AGO statuant sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2016

Depuis l'assemblée générale ordinaire du 22 juin 2011, Mme Marie-Thérèse Guiny a été nommé en qualité d'administrateur indépendant de la société, pour une période de six années qui prendra fin à l'issue de l'assemblée générale ordinaire des actionnaires appelée à statuer sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2016.

Quelques modifications sont survenues sur la gouvernance d'entreprise. Mme Guiny est nommée en qualité de présidente du comité des nominations et rémunérations ainsi que du comité d'audit.

6. Rémunération des dirigeants du groupe

La rémunération des dirigeants mandataires sociaux se compose d'une rémunération fixe et d'avantages en nature. Les dirigeants mandataires sociaux ne bénéficient pas de rémunération variable. Ils peuvent bénéficier en outre de l'attribution de stock-options et d'actions de performance. L'ensemble est fixé par le Conseil d'administration sur proposition du Comité des rémunérations. Les stock-options et les actions de performance attribuées aux dirigeants mandataires sociaux sont assorties de conditions de performance.

En date du 22 juin 2011, l'assemblée générale, sur proposition du conseil d'administration et après consultation du comité des nominations et des rémunérations, a décidé de nommer en qualité d'administrateur Mme Marie-Thérèse Guiny, pour une période de six années qui prendra fin à l'issue de l'assemblée générale ordinaire des actionnaires appelée à statuer sur les comptes de l'exercice clos le 31 décembre 2016.

L'Assemblée Générale a dans un même temps décidé d'octroyer une somme de 150.000 euros maximale annuelle à répartir entre les membres du Conseil d'Administration, à titre de jetons de présence, et ce jusqu'à ce qu'il en soit décidé autrement.

Ainsi les dirigeants mandataires sociaux bénéficient de jetons de présence.

Au 30 juin 2012, une partie des jetons de présence a été versé aux administrateurs, soit 75K€.

7. IFRS 7 – Instruments financiers

La norme IFRS 7 rassemble les règles de présentation de l'information financière relative aux instruments financiers, tels que définis par les normes IAS 32 « Instruments financiers : informations à fournir et présentation » et IAS 39 « Instruments financiers : comptabilisation et évaluation ». L'Amendement de la norme IAS 1 prévoit la présentation d'informations qualitatives sur les objectifs, les principes et les processus des opérations impactant le capital social et la présentation d'informations quantitatives sur les éléments constituant le capital social.

Le tableau ci-dessous détaille la valeur nette comptable par catégorie et la juste valeur des instruments financiers (au sens des définitions données par IAS 32) du groupe au 30/06/12 et 31/12/11 :

en K€		Catégorie IAS 39	Catégorie Juste valeur	06/2012		12/2011	
				valeur comptable	juste valeur	valeur comptable	juste valeur
ACTIFS							
Actifs financiers non courants (hors titres)		Prêts et créances au coût amorti		2 547		2 211	
Actifs financiers non courants (titres)		Actifs disponibles à la vente à la juste valeur par capitaux propres	Niv 3	0		0	
Autres créances courantes		Prêts et créances au coût amorti		3 867		3 463	
Avances et acomptes versés		Prêts et créances au coût amorti		17		10	
Clients et comptes rattachés		Prêts et créances au coût amorti		54 952		50 609	
Actifs financiers		Prêts et créances au coût amorti		70		71	
Autres créances et comptes de régularisation		Prêts et créances au coût amorti				13 335	
Trésorerie et équivalents de trésorerie		Actifs financiers à la juste valeur par résultat	Niv 1	44 055	44 055	38 034	38 034

		Catégorie Juste valeur	06/2012		12/2011	
en K€	Catégorie IAS 39		valeur comptable	juste valeur	valeur comptable	juste valeur
PASSIFS						
Dettes financières non courantes	Passifs financiers au coût amorti		0		0	
Dettes financières	Passifs financiers au coût amorti		364		1 086	
Fournisseurs	Passifs financiers au coût amorti		23 228		17 394	
Dettes fiscales et sociales	Passifs financiers au coût amorti		12 247		11 153	
Autres dettes	Passifs financiers au coût amorti		2 844		2 866	

Conformément à l'amendement d'IFRS 7 – "Instruments financiers : informations à fournir", le tableau ci-dessous présente, pour les actifs et passifs financiers évalués à leur juste valeur, la répartition entre les trois niveaux de hiérarchie demandés :

- niveau 1 : pour les actifs financiers cotés sur un marché actif, la juste valeur correspond au prix coté ;
- niveau 2 : pour les actifs financiers non cotés sur un marché actif et pour lesquels des données observables de marché existent sur lesquelles le Groupe peut s'appuyer pour en évaluer la juste valeur ;
- niveau 3 : pour les actifs financiers non cotés sur un marché actif et pour lesquels il n'existe pas de données de marché observables pour en évaluer la juste valeur.

Pour mémoire, les autres instruments financiers valorisés au coût amorti ne sont pas repris dans le tableau ci-dessous :

Rubrique	30/06/2012			
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Total
Actifs financiers non courants (titres)				
Trésorerie et équivalents de trésorerie	44 055			44 055
Total actifs à la juste valeur				
				0
Total passifs à la juste valeur	0	0	0	0

Rubrique	31/12/2011			
	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Total
Actifs financiers non courants (titres)				
Trésorerie et équivalents de trésorerie	38 034			38 034
Total actifs à la juste valeur	38 034	0	0	38 034
				0
Total passifs à la juste valeur	0	0	0	0

- Gestion du risque sur titres

Risque sur les actions de la Société

En fonction de sa politique de rachat d'actions et dans le cadre des autorisations données par l'Assemblée Générale, la Société peut être amenée à acheter ses propres actions. La fluctuation du cours des actions propres ainsi achetées n'a aucune incidence sur les résultats du Groupe.

Risque sur d'autres titres actions

Les titres de participation détenus dans des sociétés cotées peuvent avoir un impact défavorable sur les résultats du Groupe en cas de baisse du cours de Bourse significative et/ou prolongée.

Au 30 juin 2012, les titres de participation ne comprennent aucun titre de sociétés cotées en bourse.

- Gestion du risque de liquidité

Le groupe n'a pas de risque significatif sur ses dettes financières et sur ses valeurs mobilières de placement (disponibles à la vente ou équivalents de trésorerie). Le portefeuille de valeurs mobilières de placement du groupe est en effet constitué essentiellement de placements monétaires à court terme sur plusieurs devises dont celles de l'Amérique latine et en euros. La trésorerie permet au groupe de faire face à ses engagements sans risque de liquidité.

- Gestion du risque de taux d'intérêt

Le groupe ne fait pas appel à des organismes de crédit pour se financer. Mais, dispose de moyen de financement à court et moyen terme portant intérêt sur la base du taux EURIBOR et place sa trésorerie disponible sur des supports de placement rémunéré sur la base des taux variables à court terme. Dans ce contexte, le groupe est assujéti à l'évolution des taux variables et en appréhende le risque de façon régulière.

- Gestion du risque de change

Nous détenons des actifs, percevons des revenus et encourons des dépenses et engagements directement et par l'intermédiaire de nos filiales dans un grand nombre de devises. Nos comptes sont présentés en euros. Par conséquent, lorsque nous préparons nos comptes, nous devons convertir en euros la valeur de nos actifs, passifs, revenus et dépenses présentés dans d'autres devises aux taux de change applicables à cette date. Par conséquent, les augmentations et baisses de valeur de l'euro pour ce qui est de ces autres devises affecteront la valeur de ces éléments dans nos comptes, même si leur valeur n'a pas changé dans leur devise d'origine.

Néanmoins, GAMELOFT a recours à un système de couverture de change naturel dans la mesure où ses relations intragroupes, avances en comptes courants aux filiales, refacturations des frais des filiales à la société mère et les royalties aux filiales, sont effectuées en devises (dollars US, dollars canadiens ou livres sterling...) et que les produits en devises compensent les charges en devises que doit supporter la société.

A ce jour, le groupe n'a pas mis en place de couverture de change pour ses flux de trésorerie internes.

Variation des taux de change des principales devises :

	30.06.12		31.12.11		30.06.11	
	Taux moyen	Taux de clôture	Taux moyen	Taux de clôture	Taux moyen	Taux de clôture
Dollars	1,29678	1,25900	1,39171	1,29390	1,40311	1,44530
Dollars Canadiens	1,30409	1,28710	1,37564	1,32150	1,37026	1,39510
Livres Sterling	0,82249	0,80680	0,86777	0,83530	0,86804	0,90255
Yens Japonais	103,36689	100,13000	111,02107	100,200	115,02989	116,25000
Peso Argentin	5,69646	5,69740	5,74526	5,56790	5,67986	5,94160
Peso Mexicain	17,18673	16,87550	17,27907	18,0512	16,68392	16,97650
Real Brésilien	2,41510	2,57880	2,32592	2,41590	2,28711	2,26010
Wong Coréen	1 480,62377	1 441,00000	1 541,04864	1 498,69	1 544,56182	1 543,19
Yuans chinois	8,19181	8,00110	8,99606	8,15880	9,17551	9,34160

Impact sur le chiffre d'affaires des principales variations de taux de change sur le semestre :

En K€	30.06.12	31.12.11	30.06.11
Dollars	1 223	-1 188	- 681
Dollars Canadiens	60	-26	- 1
Livres Sterling	61	-20	9
Yens Japonais	526	226	149
Peso Argentin	- 23	-1 247	- 575
Peso Mexicain	- 211	-401	26
Real Brésilien	- 289	-39	130
Wong Coréen	41	-4	- 1
Yuans chinois	132	- 0	7

La répartition des dettes financières par devise est la suivante :

	30.06.12	31.12.11
Euros	68	60
Dollars canadiens	296	1026
Dettes financières	364	1 086

Risque de crédit :

Le risque de crédit représente le risque de perte financière pour le Groupe dans le cas où un client viendrait à manquer à ses obligations de paiement. Au 30 juin 2012, le montant des créances clients en retard de paiement et non encore dépréciés n'est pas significatif.

	30/06/12				Montant des actifs échus non dépréciés			
	Note	Valeur comptable	Provisions	Valeur nette comptable	Montant des actifs non échus	0-6 mois	6 mois-1 an	Plus d'un an
Actifs financiers opérationnels non courants et courants								
Créances clients		55 463	511	54 952	23 881	27 510	2 159	1 402
Autres créances d'exploitation courantes		17 571	-	17 571		15 107	2 331	133
Autres actifs financiers en prêts et créances								
PRETS ET CREANCES								
Autres actifs financiers non courants								
Autres actifs financiers courants								
		73 034	511	72 523	23 881	42 617	4 490	1 535

7. Déclaration des responsables du rapport semestriel

J'atteste, à ma connaissance, que les comptes consolidés condensés pour le semestre écoulé sont établis conformément aux normes comptables applicables et donnent une image fidèle du patrimoine, de la situation financière et du résultat de Gameloft et de l'ensemble des entreprises comprises dans la consolidation, et que le rapport semestriel d'activité ci-joint présente un tableau fidèle des événements importants survenus pendant les six premiers mois de l'exercice, de leur incidence sur les comptes, des principales transactions entre les parties liées ainsi qu'une description des principaux risques et des principales incertitudes pour les six mois restants de l'exercice.

Paris, le 04 septembre 2012

Michel GUILLEMOT
Président Directeur Général

8. Rapport des commissaires aux comptes sur l'information financière semestrielle 2012

Mesdames, Messieurs les Actionnaires,

En exécution de la mission qui nous a été confiée par vos assemblées générales et en application de l'article L.451-1-2 III du Code monétaire et financier, nous avons procédé à :

- l'examen limité des comptes semestriels consolidés condensés de la société GAMELOFT, relatifs à la période du 1^{er} janvier 2012 au 30 juin 2012, tels qu'ils sont joints au présent rapport ;
- la vérification des informations données dans le rapport semestriel d'activité.

Ces comptes semestriels consolidés condensés ont été établis sous la responsabilité du Conseil d'Administration. Il nous appartient, sur la base de notre examen limité, d'exprimer notre conclusion sur ces comptes.

I – Conclusion sur les comptes

Nous avons effectué notre examen limité selon les normes d'exercice professionnel applicables en France. Un examen limité consiste essentiellement à s'entretenir avec les membres de la direction en charge des aspects comptables et financiers et à mettre en œuvre des procédures analytiques. Ces travaux sont moins étendus que ceux requis pour un audit effectué selon les normes d'exercice professionnel applicables en France. En conséquence, l'assurance que les comptes, pris dans leur ensemble, ne comportent pas d'anomalies significatives obtenue dans le cadre d'un examen limité est une assurance modérée, moins élevée que celle obtenue dans le cadre d'un audit.

Sur la base de notre examen limité, nous n'avons pas relevé d'anomalies significatives de nature à remettre en cause la conformité des comptes semestriels consolidés condensés avec la norme IAS 34, norme du référentiel IFRS tel qu'adopté dans l'Union européenne relative à l'information financière intermédiaire.

II – Vérification spécifique

Nous avons également procédé à la vérification des informations données dans le rapport semestriel d'activité commentant les comptes semestriels consolidés condensés sur lesquels a porté notre examen limité.

Nous n'avons pas d'observation à formuler sur leur sincérité et leur concordance avec les comptes semestriels consolidés condensés.

Fait à Rennes et Courbevoie, le 4 septembre 2012

Les commissaires aux comptes

A M L D A U D I T

M A Z A R S

André Métayer

Simon Beillevaire
